

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo⁶⁴ • Dreamcast

СТРАНА ИГР

Descent 3

Settlers 3

Thief:

The Dark Project

<http://www.gameland.ru>

Тактика прохождения:

Settlers 3,
Братья Пилоты-2,
Half Life (часть 1),
Tomb Raider 3 (часть 1)

STAR WARS
ROGUE SQUADRON
3D

ALLODS –
Вселенная
потерянных
земель

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "Crash Bandicoot 3" (PAL):
ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов);
ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная,
м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111-51-56;
ТЕПЛОСТАР, тел: 237-64-12.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

4-ая стр. обл.	«1С»
037, 039, 041	E@Shop
007	Nikita
2-ая и 3-ая стр. обл., 027, 047	Sony
011	«Бука»
004	клуб «Дитто»
013	журнал «Хакер»
053	«Новый Диск»
035	«Симба'с»
005	Радиостанция 106.8

«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

С ПРАЗДНИЧКОМ!!!

Приближается целая череда праздничных дней. Мы очень надеемся, что этот номер попадем к вам в руки до нового года... Очень надеемся :-).

Буквально **2-3** дня и наступит **1999**. Сколько потенциально хитовых игр ожидает нас, сколько восторгов и разочарований. Глядишь и российские разработчики порадуют нас своими **АЛЛОДАМИ**, **КНЯЗЬМИ**, **ВСЕСЛАВАМИ** **ЧАРОДЕЯМИ**...

Короче, **С НОВЫМ ГОДОМ**, господа! Хороших и недорогих игр, «железа» и бесплатного Интернета!

Коллектив
доброжелателей

Хотите узнать, чем занимались эти солидные люди?...

010



Список игр в алфавитном порядке

PC			
6-ое измерение	046	Tomb Raider 3	058
BattleCruiser 3020 AD	025	White Wolf	018
CyberMercs	040	Аллоды	008
Descent 3	012	Колобки 2	062
F/A-18 Super Hornet	019	PS	
FIFA 99	049	Ace Combat 3 PS	028
Fire Team	021	Devil Dice	051
Fleet Command	020	FIFA 99	049
Half-Life	054	Half Life	054
Inertia	022	Is internal Section PS	028
King's Quest VIII: Mask of Eternity	042	LiberoGrande PS	028
Lady, Mage & The Knight	023	Medieval	050
Lineage	017	Ridge Racer Type 4	052
Magic & Mayhem	036	Tomb Raider 3	058
Railroad Tycoon 2	044	N64	
Rogue Squadron	048	Castelvania 64	030
Settlers 3	043	FIFA 99	049
Settlers 3	060	Rogue Squadron	048
Shadow Company	026	DC	
Simon the Sorcerer 3D	022	Flight Shooting	029
Soulbringer	024	Get Bass	029
Thief: The Dark Project	038	Half-Life	054
		Maken X	029

№1 (34) Январь 1999

<http://www.gameland.ru>



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru	ответственный редактор
Петр Давыдов pdavydov@gameland.ru	редактор PC
Борис Романов boris@gameland.ru	редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru	специальный корреспондент
Василий Фирсов basil@gameland.ru	литературный редактор
Виталий Гербачевский vr@gameland.ru	корректор

GAMELAND ONLINE

Борис Сворцов boris@gameland.ru	WEB-master
Академик akademik@gameland.ru	WEB-редактор

ART

Серг Долгов	обложка
Сергей Лянге serge@gameland.ru	дизайн и верстка
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайн и верстка
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru	фотографии

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	цветоделение
Борис Сворцов boris@gameland.ru	обслуживание компьютеров
Ерванд Мовсисян	техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
тел.: (095) 797-1489, 124-0402; факс: (095) 125-0211	

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	
Самвел Анташян samvel@gameland.ru	
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211	

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru	администратор
Юрий Королев yuri@gameland.ru	финансовый директор

Для писем	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site	http://www.gameland.ru
E-mail	magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХТС»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»

Тираж 60 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company	publisher
Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru	director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211	

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (212) 736-2717; fax: (212) 244-5933

Новости с Борисом Романовым

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Новое — это хорошо забытое старое...

Последние две недели в жизни индустрии электронных развлечений опять прошли на редкость спокойно и без особых происшествий. Не знаю, что тому было виной, но в очередной раз все основные участники этого рынка на время решили отдохнуть от политической деятельности и сконцентрировать свои усилия на молчаливом строительстве своего будущего. И особенно это коснулось в этот раз рынка игр для PC, на котором за последнее время не произошло НИКАКИХ серьезных событий, если не считать, конечно, таковыми объявления теми или иными компаниями своих новых проектов на следующий год. Но, если посмотреть на все происходящее реально, то можно будет сделать логичный вывод, что в таком повороте событий ничего такого уж странного и нет. Ведь как бы мы ни восторгались усилиями, скажем, **Electronic Arts** по превращению в производителя игр №1 в мире, ей все равно для этого придется улаживать ту же **Sony** для предоставления ей самого выгодного контракта, от условий которого, к сожалению, и зависит дальнейшее будущее этого производителя игр. Как бы мы ни восхищались успехом той же компании **Blizzard** со своим суперхитовым **StarCraft**ом, чьи продажи были на протяжении этого года все возможные рекорды, его успех просто меркнет перед лицом той же **Zelda 64** от **Nintendo**, тираж которой всего за две недели уже достиг полутора миллионов экземпляров. И, наконец, как бы мы ни радовались за компанию **3Dfx**, сумевшую на сегодняшний день продать по всему миру более 6 миллионов своих акселераторов, этот успех покажется вам не таким уж и большим, если только принять во внимание, что та же **Sega** за тот же период времени смогла продать в одной лишь Японии примерно такое же количество своего провалившегося по приставочным меркам **Saturn'a**. И вот с такими невеселыми мыслями мне и приходится начинать очередную выпуск новостей, в котором мы

только косвенно коснемся рынка игр для персонального компьютера.

Самые крупные и значительные события на протяжении последних недель происходили в одной японской компании, которая в свое время и создала рынок видеоигр таким, каким мы его знаем сегодня. Эта корпорация, которая в последнее время явно потеряла большую часть своего бывшего влияния, за одну неделю успела сделать сразу несколько важнейших заявлений, которые уже явно свидетельствовали о том, что все еще великая и могучая

NINTENDO НАЧАЛА ПОДГОТОВКУ СВОЕЙ НОВОЙ КОНСОЛИ

которая, судя по всему, может быть официально объявлена уже в июне 1999 года.

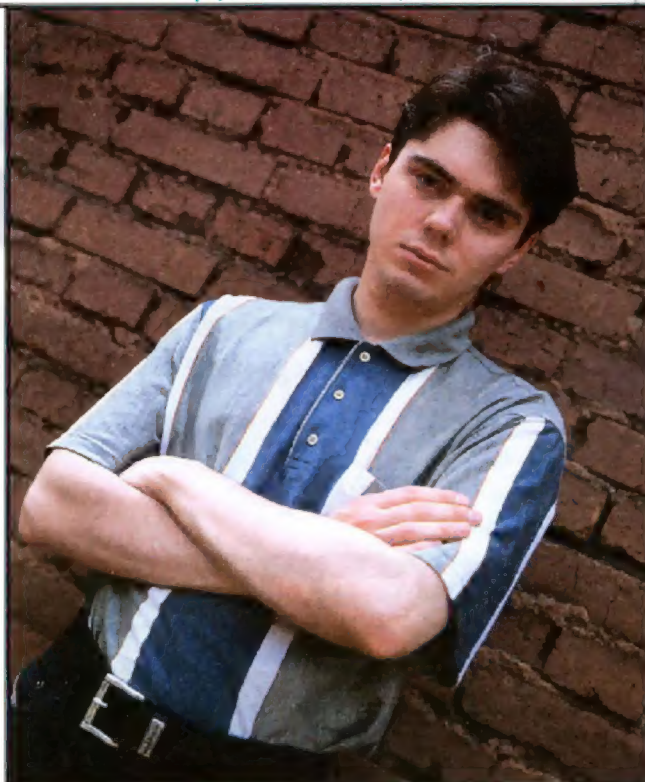
Напомним, что еще этим летом данная компания объявила о том, что она перенесла свою ежегодную выставку собственных достижений, обычно проходящую в конце каждого года, на июнь 1999-го. Сделав это заявление, данная компания уточнила, что на этой выставке она, наконец-то, представит миру законченный вариант своего аксессуара для **Nintendo 64**, проигрывателя магнитооптических дисков под кодовым названием **64DD**. Однако уже этой осенью стало ясно, что данный проект, скорее всего, будет полностью закрыт, несмотря на постоянные заявления **Nintendo** об обратном. Однако шила в мешке не утаишь. Как вы все, наверное, помните, эта компания уже полностью закрыла разработку всех своих проектов для данной системы и начала искать иное применение ее составным частям. Так, в ноябре этого года, на прилавки магазинов было выпущено расширение оперативной памяти, первоначально задуманное для **64DD**, и вот теперь **Nintendo** официально объявила и о том, что предназначенный для нее модем также в ближайшее время поступит в продажу как отдельный аксессуар для уже существующей консоли. И именно таким образом **Nintendo** будет стараться продлить жизнь своей существующей платформы, одновре-

Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 11 лет
Освоенные платформы:

Yamaha MSX, PC, Nintendo 64,
3DO, PlayStation, Sega Saturn,
Super Nintendo, Atari, etc.

Борис РОМАНОВ

Выпуска из личного дена



Мечта:
Свободные полеты в играх
Любимые игры:
Nights

Поспелый фаворит:
Half-Life

Агpec: borisr@gameland.ru

успешно атаковать своей новой приставкой основные рынки сбыта. Кстати говоря, по последним слухам из Японии, к которым стоит все-таки относиться только как к слухам, сделка между **Sega** и **Namco** на предмет использования последней технологии **Dreamcast'a** в своих новых игровых автоматах уже практически завершена. И если опять же верить этим слухам, которые, якобы, поступили в печать из источников, близких к **Namco** (и которые были уже косвенно подтверждены разработчиками графической подсистемы для **DC**, компанией **Videologic**), то выходит, что официальное их подтверждение, наряду с показом первых проектов, состоится на грядущей в марте очередной Токийской выставке игрушек. А тем временем корпорация **Sony**, так же как и **Nintendo**, продолжает прилагать все возможные усилия для того чтобы продлить жизнь своей существующей консоли. Однако на этом трудном пути она уже успела натолкнуться на свою первую проблему. Как мы сообщали в одном из предыдущих номеров, компания **Sony** надеялась выпустить в конце этого года в Японии аналогичную карточке памяти с игровыми возможностями для **DC** портативную игровую систему. Но за две недели до ее предполагаемого выхода **Sony** пришлось объявить о том, что

ВЫХОД ROCKETSTATION ПЕРЕНЕСЕН НА КОНЕЦ ЯНВАРЯ

будущего года. Что конкретно послужило причиной переноса ее даты выхода с 23 декабря на 23 января, мы так и не поняли, однако, шанс смягчить атаку на японский рынок со стороны **Dreamcast'a Sony** в очередной раз упустила, и это факт. А тем временем в Европе под нажимом Европейского антимонопольного комитета этой компании пришлось серьезно исправить правила предоставления лицензий на производство игр для своей существующей приставки. В соответствии с новыми правилами, **Sony** уже не сможет, как раньше, контролировать силовыми методами выпуск игр для своей консоли, и теперь ей придется смириться с новыми, более выгодными для независимых издателей условиями работы. Кстати говоря, точно такие же меры были предприняты в прошлом году и против производителя **Sega** и **Nintendo**. Однако до **Sony**, при странных стечениях обстоятельств, дело дошло только сегодня. Ну, и напоследок, к нашим веселым и сугубо приставочным новостям осталось добавить лишь следующее. По сообщению английского издания **CTW** японская корпорация

TDK ПЛАНИРУЕТ ЗАНЯТЬСЯ ПРОИЗВОДСТВОМ ИГР

Зачем нужно компании это дурацкое занятие, никому пока не понятно. Однако уже сегодня стало ясно, что она желает пойти по стопам **Sony** и открыть свое собственное отделение по производству игр. Возглавит же его, как и предполагается, очередной выходец из **Sony**, в данном случае **Sony Electronic Publishing**. Первые же свои проекты это новоиспеченное издательство может представить (а, может, и не представить) уже весной следующего года. На этом позволите закончить с большой политикой и плавно перейти к новостям из мира игр.

Источники, близкие к **Electronic Arts**, поделились с американскими журналистами предварительными планами компании на следующий год. Если верить этим данным, то команда разработчиков **Bullfrog** готовит к выпуску в следующем году, наряду с **Dungeon Keeper 2**, еще, как минимум, два проекта — долгой **Indestructibles** и продолжение популярной игры **Themepark**. Кроме этого, из тех же самых источников нам стало известно, что уже в конце следующего года на прилавках магазинов появится четвертая часть легендарной серии **Need for Speed**.

Что же касается непосредственно фактов, то, по сообщению английского индустриальной газеты **CTW**, издательство **Electronic**

менно подпитывая ее различными, нацеленными на американский рынок произведениями. Параллельно же с этим, уже в Японии, данная компания будет готовить к выпуску свою новую платформу.

А то, что данная компания уже явно приняла единственно правильное решение — пожертвовать своей существующей приставкой ради будущего, теперь стало предельно ясно. Так, скажем, к уже отмененному на **N64** продолжению гонки **1080** вы теперь можете смело присоединить такой же официально отмененный **Mario 64 2**, а также безымянный проект по мотивам японского мультфильма **Jungle Emperor Leo**. Скажем больше. После завершения своей работы над **Zelda 64** главный дизайнер **Nintendo**, гениальный **Miyamoto**, уже приступил к разработке своего следующего шедевра, который поступит в продажу не раньше 2000 года и уже явно не на платформу **Nintendo 64**. И, наконец, самое главное. Основной виновник всего того, что произошло в последнее время с **Nintendo**, ее бессменный президент **Hiroshi Yamachi**, отвернувший неподуманными решениями от своей компании практически все независимые японские издательства, наконец-то, решил подать в отставку. И это знаменательное событие, которого мы все с нетерпением ждали, случится как раз к 2000 году, то есть как раз к предполагаемому выходу новой платформы от **Nintendo**. А то, что смена старого лидера в традиционной японской корпорации может вдохнуть в нее новую жизнь, было уже наглядно доказано на примере корпорации **Sega**. Всего лишь заменив на этом посту такого же, как и **Yamauchi**, отжившего свой век диктатора, эта компания смогла практически полностью избавиться от своих старых дурных привычек и уже как

год радует нас своими продуманными и такими нехарактерными для былой **Sega** поступками. Одним же из последних штрихов к этой картине стало следующее. К нашему глубокому удовлетворению, американское отделение компании объявило, что

SEGA ПРЕКРАЩАЕТ ИЗДАНИЕ ИГР ДЛЯ PC

и передает это почетное право корпорации **GT Interactive**. В соответствии с этим соглашением, начиная уже со следующего года, все до единой игры, которые были и будут разработаны для персонального компьютера компаниями **Sega PC** и **SegaSoft**, впредь станут распространяться через сеть этого американского гиганта. Таким образом, и **Sega**, и **GT Interactive** остались безумно довольны друг другом: первой из них теперь удалось сконцентрировать все свое внимание на успехе **Dreamcast'a** и при этом пристроить все свои оставшиеся игры для **PC**, а второй из них, которой вообще без разницы, чем торговать, теперь досталась парочка-другая практически бесплатных продуктов, которые помогут получить еще немножко прибыли. Но на этом бурная деятельность **Sega** по своему пере рождению на этой неделе не закончилась. Так, скажем, европейскому отделению этой компании, наконец-то, удалось подобрать себе достаточно опытного и, самое главное, известного в нужных кругах нового лидера, ранее возглавлявшего одно из отделений музыкального гиганта **EMI**. В свою очередь, ее французское отделение также получило нового главу — бывшего директора по маркетингу американского издательства **Electronic Arts**. Таким образом, всего лишь за год эта компания смогла полностью поменять весь руководящий состав во всех ключевых подразделениях, чтобы

ИГРОВОЙ КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Для тех, кто любит поиграть!

- НАШИ СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НЕ РАЗОЧАРУЮТ ВАС — ЭТО НАСТОЯЩИЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ:
- PENTIUM II 350 MHz
- 64 Mb RAM
- ЛУЧШИЕ ЗВУКОВЫЕ УСИЛИТЕЛИ
- ГРАФИКИ VOODOO II
- 17" МОНИТОРЫ
- Сеть : 3Com 100Mbit

Компьютерные игры захватывают интересны, но они становятся еще интереснее когда вашим противником является не компьютер, а человек!

ПРИХОДИТЕ К НАМ С ДРУЗЬЯМИ, ПРИХОДИТЕ С РОДИТЕЛЯМИ — ИНТЕРЕСНО БУДЕТ ВСЕМ!

РАБОТАЕМ КРУТОСУТОЧНО
Цены самые лучшие, а скидки еще лучше!
Скидки для групп.
Резервирование мест.

м. МАЯКОВСКАЯ, ул.2я Брестская 19/18

250-9620 250-9617





станция

это стиль твоей жизни



служба региональных связей: 267 06 57 телефон рекламного агентства "Станция": 261 05 05 телефон эфирной студии: 261 04 19 станция
24 ОКТЯБРЯ • МДМ • ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ РАДИО СТАНЦИЯ 106.8 FM

Arts готовит выпустить две эксклюзивные для европейского рынка игры — **Rugby World Cup** и **Cricket World Cup**. Оба этих проекта, которые сегодня разрабатываются для **PC** и **PlayStation**, увидят свет весной следующего года. И, наконец, данное издательство без объяснения причин перенесло выход перспективного проекта от своей команды **Origin — Ultima: Ascension** — на второй квартал следующего года.

Американское кооперативное издательство **Gathering of Developers (G.O.D)** объявило о том, что оно присоединило к своей структуре еще одну команду, полностью состоящую из тех восьми человек, которые недавно покинули команду **ION Storm**. Это новообразование, которое взяло себе название **Bloodshot Entertainment**, сегодня готовит к выпуску свою первую игру, которая разрабатывается по мотивам американских комиксов **Kiss: Psycho Circus**.

Издательство **Activision** объявило о том, что выход ее многообещающего проекта **Heavy Gear II** перенесен на январь 1999 года. Также эта компания сообщила о том, что ее первая трехмерная драка, которая создается сегодня по мотивам комиксов **X-Men** для платформы **PlayStation**, также появится и на платформе **Nintendo 64**. Обе версии этой игры, которая сегодня находится на самой ранней стадии разработки, поступят в продажу в третьем квартале следующего года.

Издательство **Red Storm Entertainment** объявило о начале разработки своего сле-

дующего проекта — футуристического трехмерного **war game'a** в реальном времени для персонального компьютера под названием **Force 21**, дата выхода которого пока остается в тайне.

Также это издательство официально анонсировало выход в конце следующего года эксклюзивной версии своего хита **Rainbow Six** для платформы **Nintendo 64**. Эта игра будет распространяться в Соединенных Штатах компанией **Nintendo**, и поэтому ее шансы появиться в Америке на других платформах сегодня равны нулю. В свою очередь, в Европе эта игра поступит в продажу и на платформу **PlayStation**, и будет издана самим издательством **Red Storm**.

Команда разработчиков **Ion Storm** объявила о том, что она сегодня готовит к выпуску демо-версию своего долгого проекта по имени **Daikatana**, которая станет доступна пользователям в феврале следующего года. К сожалению, эта демка будет включать в себя только уровни для многопользовательской игры.

По сообщению японских игровых журналов, команда разработчиков **Sonic Team (Sega)** на данный момент уже закончила разработку своего первого проекта для **Dreamcast Sonic Adventure** и приступила к разработке продолжения своей популярной игры **Nights** для той же платформы. Премьера этого проекта, приблизительно, намечена на осень следующего года. Кроме этого, купленное год назад компанией **Sega** японское издательство **ASCII**, на-

не-то, начало свою долгожданную переориентацию на производство игр для консоли от своей материнской компании и объявило для нее свой первый проект — драку с элементами **RPG** под названием **Berserk**. Выход этой игры, которая первоначально разрабатывалась для **PlayStation**, намечен на осень следующего года.

Издательство **Sony** объявило о начале разработки совместно с компанией **Disney** новой игры по мотивам выходящего летом следующего года мультфильма **Tarzan**. Этот проект поступит в продажу на платформе **PlayStation** одновременно с выходом на экраны одноименного фильма.

Японское издательство **Square** объявило сразу три новых проекта для приставки **PlayStation**, которые поступят в продажу в первой половине 1999 года. Во-первых, эта компания объявила выход трехмерной стрелялки от третьего лица **Cyberorg**, действие которой разворачивается в XXII веке. Во-вторых, эта компания объявила выход гонки «с сюжетом» под названием «**Racing Lagoon**», детали которой станут нам известны лишь в начале следующего года. И, в-третьих, **Square** анонсировала выход на **PlayStation** перевода с **Super Nintendo** своего лучшего произведения за всю свою историю, легендарной **RPG Final Fantasy 6 (FF3)** в англоязычном варианте. К сожалению, последняя из названных игр будет представлять собой стопроцентный перевод 16-битной игры на 32-битный формат, поэтому шансы ее выпуска за пределами Японии сегодня равны нулю.

Команда разработчиков **Crystal Dynamics** и издательство **Eidos** официально объявили о выходе третьей части популярной бродилки **Gex. Gex 3: Deep Cover Gecko** появится в продаже на приставке **PlayStation** в марте 1999 года и летом того же года на консоли **Nintendo 64**.

Принадлежащая **Nintendo** английская команда разработчиков **Rare**, наконец-то, подтвердила факт разработки новой версии своего хита **Donkey Kong** для платформы **Nintendo 64**. Эта игра, которая сегодня имеет рабочее название **Donkey Kong World**, поступит в продажу не ранее конца следующего года, а ее премьера состоится лишь только следующей осенью. Несмотря на это, ее первые скриншоты могут быть представлены прессе уже в самое ближайшее время.

Американское издательство **Midway** на днях сообщило журналистам о своих планах на следующий год. Начнем с того, что данная компания наконец-то официально объявила свои первые три игры для платформы **Dreamcast**: эксклюзивную для данной платформы драку под рабочим названием **Mortal Kombat Legends**, эксклюзивный перевод с игровых автоматов своей новой гонки **Hydro Thunder**, а также новую версию своего популярного продукта **NFL Blitz**, которая также появится и на других платформах. Все эти игры, естественно, появятся в продаже только после выхода приставки в Америке, то есть в конце следующего года. Для **Nintendo 64** это издательство сегодня также готовит сразу нес-

колько многообещающих игр, из которых стоило бы отметить интересный проект **Gauntlet Legends** (который также появится и на **PlayStation**), многопользовательскую аркадную стрелялку от первого лица **War: Final Assault** (которая позже появится на **PC** и **Dreamcast**), а также продолжение популярной гонки **Top Gear Rally**. Первая из этих двух игр появится в продаже этой весной, а вторая и третья — осенью следующего года. Об остальных играх этой компании, которые она готовит к выпуску в следующем году, мы уже не раз сообщали.

Японская команда разработчиков **From Software**, прославившаяся такими играми, как **King's Field** и **Armored Core** для **PlayStation**, и работающая сегодня над проектом **Frame Grider** для **Dreamcast**, объявила о начале разработки следующей части своей популярной серии **RPG King's Field**. Детали этого проекта, его дата выхода, а также имя платформы, для которой она сегодня разрабатывается, пока держатся в секрете.

Американское издательство **GT Interactive** получило все права на издание третьей части культового приставочного сериала **ToeJam & Earl**, впервые появившегося несколько лет назад на платформе **Megadrive**. **ToeJam & Earl III** появится на платформах **Nintendo 64** и **Dreamcast** ближе к концу следующего года и будет разработан оригинальной командой его создателей.

СИ

РЕЙТИНГИ ИГР

Англия все форматы				Англия PC			
↑	1.FIFA'99	EA Sports	PS	↓	11.Crash Bandicoot Plat	Sony	PS
↓	2.Tomb Raider 3	Eidos	PS	↓	12.V Rally Plat	Infogrames	PS
⇒	3.Spyro The Dragon	Sony	PS	↓	13.Colin McRae Rally	Codemasters	PS
○	4.Abe's Exoddus	Oddworld/GT	PS	↑	14.Hercules Plat	Disney/Sony	PS
⇒	5.Tekken 3	Namco/Sony	PS	↓	15.Tomb Raider 2	Eidos	PS
⇒	6.TOCA Touring Car Championship Plat.	Codemasters	PS	↓	16.Tomb Raider Plat	Eidos	PS
↑	7.TOCA 2 Touring Cars Codemasters		PS	○	17.Half Life	Sierra/Cendant	PC
↑	8.Formula 1'98	Psygnosis	PS	↓	18.Apocalypse	Activision	PS
↓	9.Grand Theft Auto Plat.	Take 2	PS	↑	19.Rayman Plat	Ubi Soft	PS
↓	10.Small Soldiers	EA/THQ	PS	↓	20.World Cup'98	EA Sports	PS

Америка PC				Япония все платформы			
↑	1.Deer Hunter II 3-D	GT Interactive		↓	9.Barbie Nail Designer	Mattel	
○	2.Barbie Riding Club	Mattel		↓	10.Tonka Workshop Playset	Hasbro Interactive	
○	3.Tomb Raider 3	Eidos		⇒	1.The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64
↑	4.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision		○	2.Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
↓	5.Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft		○	3.Popolocue	Sony	PS
○	6.Half-Life	Cendant Software		○	4.Libero Grande	Namco	PS
↓	7.Hot Wheels Stunt Truck Driver	Mattel		↓	5.Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	GB
↑	8.Age of Empires	Microsoft		○	6.Exodus Guilty	Imadio	PS

○	7.Fighting Illusion K-1 Grand Prix '98	Xing	PS
○	8.Eurasia Express Murder Incident	Enix	PS
↓	9.Simple 1500 Series Vol.1 The Mahjong	Culture	PS
↓	10.The Legend of Legaia	Sony	PS

Комментарий к обозначениям:

○ — новая позиция; ↑ — повышение позиции; ⇒ — без изменений; ↓ — понижение позиции.

СИ

Содержание CD

Сергей АМИРДЖАНОВ
amir@gameland.ru

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Издатель: LucasArts/Activision

Разработчик: LucasArts/Factor 5

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, обязательно наличие 3D-акселератора.

«Звездные Войны» опять пришли на экраны мониторов, на сей раз в своеобразном продолжении известного всем **Shadows of the Empire**. Фактически, новая игра представляет собой многократно увеличенную и дополненную версию первого эпизода **Shadows**, в котором вам необходимо было летать на небольшом истребителе по снежным равнинам планеты Хот. Однако, теперь расширилась география, многократно улучшилась графика, добавилась новая сюжетная линия, базирующаяся на из-

вестной серии комиксов. Несмотря на то, что **Rogue Squadron**, возможно, не оправдает всех ваших ожиданий, демо-версия игры сделана просто блестяще. Обязательно посмотрите!

ВОЙНА И МИР

Издатель: 1C

Разработчик: Joymania Ent.

Локализация: Snowball Interactive

Требования к компьютеру: P-120, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM.

Российский игровой рынок, как это не удивительно, все еще жив. Более того, доказательства его состояния более, чем красноречивы. Пусть нас стали несколько реже радовать чисто российские разработки, но зато качественных, действительно профессиональных локали-

заций теперь хоть отбавляй. **Война и Мир** — российское название одной из самых популярных «цивилизационных» стратегий последнего времени — **Knights & Merchants**. Возглавив небольшое племя полудиких и даже не вполне средневековых людей, вам предстоит провести его к мировому господству. Симпатичная 3D-графика в стиле «Аллодов», необыкновенная детализация игрового процесса, — все это делает игру совершенно неповторимой. Демо-версия этой полностью локализованной игры, несомненно, стоит вашего внимания.

ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ

Издатель: 1C

Разработчик: Monolith Productions

Локализация: Snowball Interactive

Требования к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D.

Еще одна выдающаяся локализация от той же **Snowball Interactive**. На этот раз — **Monolith**овского **Shogo: Mobile Armor Division**. Надо сказать, что это, наверное, самая качественная локализация, которая когда-либо была сделана на российском рынке. Хорошая, добротная, союзультифильмовская озвучка, полностью переделанный набор текстур (даже все надписи на стенах домов, листки объявлений и другие детали остроумно переведены на русский), и уже известные приписки **Shogo** достоинства превращают Ярость в ваш гипотетический времелубиватель на ближайшее будущее. Локализованную версию можно смело рекомендовать даже тем игро-

кам, которые уже играли в **Shogo** на английском — поверьте, ощущения от такой обновленной версии просто потрясают.

А также: демо-версии **Ashgan: The Dragon Slayer**, **Aliens vs. Predator**, **Carnivores**, **Dark Vengeance**, **Fifa'99**, **Dark Vengeance**, **Killer Tank**, **Nascar Racing 99**, **Thunder Brigade**.

Патч: **World War II Fighters 1.05f**, **Vigilance Demo 1.3**, **Tomb Raider III**, **Carmageddon 2 1.1**, **Trespasser 1.1**, **GlDoom**, **Railroad Tycoon**, **Israel Air Force**, **Half-Life**, **Трейнеры**.

Видео: **Final Fantasy VIII (PlayStation)**, **Homeworld**, **F/A-18 Super Hornet**.

Софт: **Direct X 6.0**, **Tomb Raider wallpaper**, карты к **Half-Life**, **WinZip 7.0**.

СИ

ШЕШТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

В КАЖДОЙ
КОРОБКЕ -
СТЕРЕООЧКИ!

Необыкновенное
трехмерное
приключение.



В "Шестом измерении" Вам предстоит:

- по-иному взглянуть на окружающий мир и его обитателей;
- забраться в самые укромные места, о существовании которых обычные люди даже не подозревают;
- обнаружить там бурную жизнь маленьких персонажей;
- активно поучаствовать в глобальных событиях местного значения.

В игре реализованы:

- поддержка большинства трехмерных ускорителей, в том числе на базе микросхем 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Intel 740, Nvidia Riva 128, Permedia 2, ATI Rage Pro, PowerVR, PowerVR 2;
- удобное управление любыми перемещениями с помощью мыши (джойстика);
- стереорежим, позволяющий получить действительно объемное изображение на экране обычного монитора с помощью красно-синих стереочков.

Системные требования:

- Операционная система Windows® 95, Windows® 98;
- Компьютер с процессором Intel® Pentium® 100 МГц или выше;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- Windows® - совместимая звуковая карта;
- Управление - мышь (джойстик, клавиатура).

www.nikita.ru

НИКИТА
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГР

Наилучший результат достигается на компьютере с процессором Intel® Pentium® II 450 МГц

ALLODS — Всепенная потерянных земель

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Nival Interactive — одна из немногих российских фирм-разработчиков, у которых есть реальный опыт создания игр мировых стандартов. Из репортажа вы сможете узнать, как разрабатывались **Аллоды**, что ждет **Аллодов 2** и что представляют собой **Аллоды 3D**...

ПРОЕКТЫ: Аллоды 2
Аллоды 3D
РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive
ПРОДЮСЕР: Сергей ОРЛОВСКИЙ
РУКОВОДИТЕЛИ: Дмитрий ДЕВИШЕВ
ПРОЕКТОВ: Дмитрий ЗАХАРОВ
СОСТАВ: 24 человека (!)
ОНЛАЙН: http://www.nival.ru
ВЫХОД: 1 квартал 1999 года
4 квартал 1999 года

Некоторое время назад компания Nival Interactive официально заявила о том, что разрабатываемая игра «Аллоды 2: Повелитель Душ» позиционируется как вполне самостоятельное продолжение оригинальных «Аллодов». Кроме того, мы были сильно заинтригованы слухами о таинственном проекте Nival, носящем рабочее название «Аллоды 3D». Дабы выяснить подробности, а также воочию убедиться в справедливости всех этих заявлений и слухов, было решено отправиться в офис к разработчикам и выяснить все на месте. Что из этого получилось, вы можете узнать ниже.

Аллоды или Rage of Mages — История

Именно с «Аллодов» началась деятельность Nival Interactive, именно «Аллоды» сделали имя разработчиков известным. О том же, как все начиналось, нам рассказал генеральный директор фирмы Сергей Орловский. В 1996 году группа разработчиков из компании «Мир-Диалог», известной, в основном, игрой «Морские Легенды» (Sea Legends), начала заниматься созданием некой real-time стратегии с RPG элементами. Концепция игры вызвала интерес у некоторых российских издателей, в частности, у «Буки», и это послужило поводом для создания собственной фирмы, ныне известной под названием Nival Interactive. В конце 1996 года был подписан официальный договор с компанией «Бука», и началось развитие. Проект изначально ориентировался, как на российский, так и на западный рынок, так что много времени уделялось поискам западного издателя. Игра демонстрировалась на самых крупных выставках, и в итоге на ECTS в 1997 году был подписан договор на издание игры Mage's



ДМИТРИЙ
ДЕВИШЕВ

Если вдруг
вам чем-то
не понравится
«Аллоды 2», то вы
уже знаете, кого
надо отлавливать ;))

Legacy с SSI. Под влиянием западной компании очень многое в игре было изменено, но в конце 1997 года SSI, оказавшаяся на пике финансового кризиса, отказалась от издания семи title'ов, среди которых значились и «Аллоды».

Кстати говоря, SSI до сих пор владеет торговой маркой на Mage's Legacy, так что существует некая вероятность того, что когда-нибудь мы увидим игру с таким названием. Конечно, нет ничего удивительного в том, что разработчики Nival Interactive были сильно разочарованы, ведь много надежд связывалось именно с изданием на Западе (с тем, без чего почти каждая игра, созданная в России, обречена на неуспех).

Сергей Орловский вовремя вспомнил об интересе к «Аллодам» со стороны Monolith Production, компании, которая и раньше предлагала свои услуги в качестве издателя. Связав-



шись с представителем компании Дэниелом Бернштейном (Daniel Bernstein), известном читателям «Страны Игр» по интервью в N12, Nival и Бука сочли предложения Monolith наилучшими для издания игры на Западе. В общем, мы уже неоднократно писали о политике быстрорастущего издательства и, в частности, упоминали об особом внимании к разработчикам стран Восточной Европы. Кроме того, соглашение с Monolith Production делало возможным издание «Аллодов» во всех частях света через фирм-посредников. Европа, Америка, Япония — Monolith, Microids, CDV, Torware, SKC. Кстати говоря, в октябре сего года Rage of Mages вышла в свет в Америке, в связи с чем не может не возникнуть вопрос по поводу успеха игры на Западе. К сожалению, о результатах продаж говорить пока рановато, однако, определенные выводы сделать можно. В общем и целом, судя по отзывам известных игровых сайтов, наши западные коллеги отнеслись к Rage of Mages весьма благожелательно, а уж их-то в пристрастности и заинтересованности обвинить довольно-таки сложно. Так что распространное мнение о том, что в России до сих пор не было создано игры мирового уровня, лишено всякого смысла. Свидетельство тому и то, что Rage of Mages разошлась по всему миру, и положительная оценка игры западными журналистами, и то, что Monolith Production, уверенная в успехе игры, приняла решение издавать продолжение «Аллодов».



«Аллоды 2: Повелитель Душ» — продолжение истории.

Итак, мы подошли к центральной части нашего повествования, поскольку тут нам предстоит выяснить, что есть expansion pack, или add-on, и чем он отличается от полноценного sequel'a на живом примере. В Nival Interactive мы выяснили это с Сергеем Орловским и руководителем проекта «Аллоды 2: Повелитель Душ» Дмитрием Девишевым. Осмелюсь предложить вниманию читателей наши рассуждения, принесшие некоторые плоды. Разумеется, формально add-on'ом считается некое дополнение к существующей игре, требующее наличие самой игры. Но, если отбросить формализм, то можно прийти к выводу, что полноценным продолжением может считаться игра, в которую были внесены изменения, повлиявшие на содержание gameplay. Особенно это касается тех изменений, которые влияют на баланс игрового процесса, а, следовательно, и на наши ощущения. При этом вовсе не обязательно

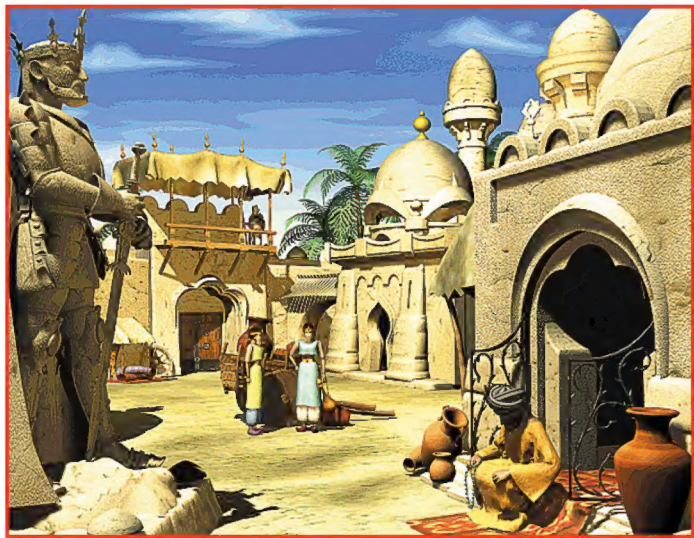


разрабатывать новый графический движок (как вы помните, на движке Quake'a делались даже гонки и шахматы). Есть ли подобные изменения в «Аллодах 2: Повелитель Душ»?

На сайте Nival Interactive приводится довольно длинный список различий, однако, пересказывать все не буду, выделю лишь самые важные. Прежде всего, игра теперь стала куда больше ролевой, чем раньше. Элементы стратегии ос-



Вот вам и NIVAL INTERACTIVE.
Эти ребята тоже читают СТРАНУ ИГР ;))



Как назвать игру?

«Аллод — в германских племенах и раннефеодалных государствах Западной Европы — свободно отчуждаемая индивидуально-семейная собственность...»

Самое сложное в разработке игры — это придумать оригинальное название, которое бы отражало суть gameplay. Это я понял после того, как разработчики рассказали мне следующую историю:

«На заре разработки игра носила туманно-непонятное название Moonseven. Почему она так называлась, сейчас уже, наверное, никто не помнит. В конце концов, мы дали задание придумать достойное название для игры нашему сценаристу — Анне Клименковой. Она думала пару недель, после чего принесла нам, собственно, «Аллодов». Несмотря на то, что название прекрасно отражало сюжетную суть, споров и

мнений было очень много. Были глобальные собрания и голосования. Была, наконец, окончательно экзотическая мысль убрать из названия одну букву «л». Зачем — чтобы лучше звучало. Но все-таки постепенно название «Аллоды» прижилось, и сейчас странно подумать, что игру можно было бы назвать иначе. Западные издатели придерживались совершенно противоположного мнения, поскольку пользовались другими критериями. Для американцев название должно быть очень простым, и точка. Долгие баталии велись сSSI, которая хотела дать игре совершенно нелепое название Wizard's Legacy. После того, как мы объяснили, что в «Аллодах» никаких wizard'ов нет, а есть маги, представители компании обрадовались и сказали: «Вот и прекрасно — значит, будет Mage's Legacy». С Monolith сил бороться больше не было, поэтому, когда они предложили название Rage of Mages, мы сразу же согласились. С другой стороны, для американцев ничего лучше не придумаешь — Rage of Mages — замечательно и очень складно звучит. Не в пример непонятным «Аллодам»... А для них больше ничего и не нужно.

тались, но они играют уже далеко не ту роль, что в первой части игры. Причина — разветвленный сценарий, свобода игрока в выборе действий и их непосредственное влияние на последующие миссии. Все это действительно преобразило игру, и открыло перед разработчиками целый ряд новых возможностей, по той или иной причине проигнорированных в первой части. И в качестве последнего аргумента стоило бы отметить, что сам издатель Monolith Production позиционирует «Аллодов 2» как оригинальное продолжение. Это достаточно важно, поскольку покупатели на Западе очень чутко реагируют на подобные утверждения, а если они оказываются рекламным трюком, то продать и третью часть игры, даже если она действительно оригинальна, будет значительно сложнее.

Но расскажу об игре поподробнее. При разработке «Аллодов 2» учитывались всевозможные пожелания игроков,



мнение которых в значительной степени повлияло на содержание игры. Начнем с того, что сюжет игры вполне самостоятелен и достаточно слабо связан с первой частью, все главные герои — новые, а действие на этот раз будет происходить на другом аллоде. Это радует. Ведь, как правило, разработчики не так охотно расстаются с любимыми героями и отказываются от удачного сюжета, в который так удачно вписываются новые события. С этой точки зрения «Аллоды 2» неувязимы. То, что действие происходит на другом аллоде, становится ясно с самых первых миссий. Особенно радуют элементы «восточного» стиля в игре, который почему-то не особенно популярен среди западных дизайнеров. В «Аллодах 2» он кажется вполне уместным и существенно выделяет фантазийную основу игры.

Процесс выбора и генерирования героев практически ничем не отличается от того, что мы видели в первой части, однако, в самих героях упор делается на магические характеристики. Отныне использование магических заклинаний является обязательным для всех без исключения. Вообще, если в первой части можно было пройти всю игру, не развивая свой персонаж, а пользуясь услугами наемников, то теперь развитие, улучшение характеристик будет играть решающую роль. Впрочем, все четыре героя будут весьма индивидуальны и не похожи друг на друга. У каждого из них будет свой характер, от которого зависят реплики во время игры, а отчасти и само прохождение, которое, как уже говорилось, перестало быть линейным.

«Аллоды 2» — это сравнительно небольшой фантазийный мир с двумя городами и множеством различных локаций. События разви-



ваются вокруг главного героя, который, как прежде, отдыхая в городах, общается с различными персонажами и получает различные задания. Правда, на этот раз задания правильнее было бы назвать квестами, поскольку вы должны выполнять их тогда, когда вам это заблагорассудится. К примеру, можно проигнорировать квест, полученный в одном из городов, отправиться в другой город и получить еще несколько миссий. И даже более того, теперь, в зависимости от результатов прохождения той



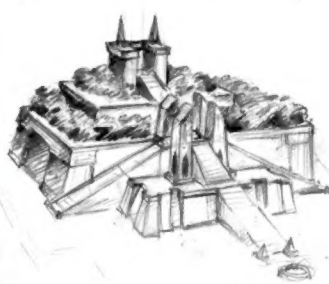
важности принесло в «Аллоды 2» совершенно новые ощущения, и, как ни странно, одна такая маленькая деталь в геймплее изменила в игре соотношение ролевых и стратегических элементов. Благодаря этому управление значительно упростилось, и игрок может, уже не отвлекаясь на мелочи, заниматься более важными вещами. Общеизвестно, что в большинстве ролевых игр бои проходят обычно в режиме пошагового времени. Это позволяет реализовывать сложные системы характеристик персона-



Впрочем, это совсем не исключает вмешательства игрока. Кому-то такая система может показаться излишне простой, но на самом деле это не так. Играть стало значительно удобнее, но не... проще.

Добавились еще несколько функций, которые сближают хорошо развитых магов и воинов. Например, у воина все свитки теперь проецируются на spellbook, так что применять их заклинания стало намного проще, в то время как у мага появилось заклинание «summon», которое позволяет создавать ему прикрытие.

Хотелось бы отметить и некоторые изменения, произошедшие в режиме многопользовательской игры. Теперь большое значение в игре по Internet приобретает развитие не отдельных персонажей, а целых кланов. Кстати, предполагается наличие выделенного игрового



го сервера «Аллодов 2» в Интернет (сервер для игры «Аллоды» открылся в сентябре и до сих пор пользуется большой популярностью). Multiplayer станет значительно более насыщенным, во многом благодаря квестам, за выполнение которых герои получат какой-нибудь бонус. Вариантов достаточно много, это и деньги, и артефакты, и улучшение оружия. Естественно, квесты будут постоянно обновляться, что делает многопользовательский режим игры весьма оригинальным, и, что немаловажно, логичным.

Несколько слов о монстрах, оружии, доспехах и наборе заклинаний. Что касается монстров, то их станет существенно больше — всецельские зомби, скелеты, некромансеры и прочая нечисть. Кроме того некоторым из монстров окажутся доступны магические заклинания, которые они будут гораздо лучше использовать в битве. Это должно существенно изменить тактику сражений и сделать каждое из них не обычной стычкой, а почти событием. Кроме того, в «Аллодах 2» игрок сможет нани-



мать в свой отряд не только людей, но и монстров! Об оружии и «обмундировании» сказать почти нечего. Их станет больше, но не намного. Появилось много новых объектов — домиков, деревьев. Новые заклинания будут значительно зрелищнее, но принцип их использования ничем не будет отличаться от того, что был в первой части игры.

Графический движок в «Аллодах 2» не изменился. В общем, на статус игры это никак повлиять не может, хоть все и узнается с первого взгляда. Распространенное мнение о том, что в оригинальной игре должен быть оригинальный графический engine, лишено всякого смысла, особенно в свете грядущих событий игровой индустрии. К примеру, сейчас во всем мире существует только 3 распространенных 3D-движка — Quake 2 от ID Software, LithTech от Monolith и Unreal от Epic Megagames. Вместо того чтобы каждый раз придумывать свой новый движок, разработчики будут просто ли-



Знаменитый МЕЧ Сергея ОРЛОВСКОГО

Вообще-то не так просто найти фотографию главного мага из Nival'a без сего предмета. Всегда он где-нибудь поблизости (в смысле, МЕЧ :-)). Талисман..., а может — средство убеждения оппонентов... Кто знает?

или иной локации, выполнения или невыполнения какого-нибудь квеста, вы будете каждый раз генерировать новую сюжетную линию.

Думаю, что у читателя давно уже возник вопрос о том, что на этот раз будут представлять собой города. Но тут без отступлений не обойтись. Дело в том, что разработчики из Nival Interactive решили подчеркнуть фантазийную основу игры классическим разделением людей на различные социальные группы — Друидов, Некромантов, Рыцарей... Различные отношения между ними значительно разнообразят сюжет игры и, собственно, сам gameplay. Не менее важным следует также считать и то, что это создает впечатление целостности мира, в котором оказался игрок. Два города в «Аллодах 2» принадлежат, соответственно, Рыцарям и Друидам. Насколько сильно они будут различаться, вы сможете в скором времени узнать сами.

Как уже говорилось, заметно изменился баланс игрового процесса. Одним из самых важных виновников этого события мне лично представляется весьма приятная вещь под названием autocasting. Автоматическое закли-

ней и управление, которое в режиме реального времени могло бы показаться чересчур громоздким. Real-time способствует реалистичности, но делает игровой процесс более легкомысленным, простым... В «Аллодах 2» эта проблема решена. Как действует autocasting? Персонажи-маги получили некоторую самостоятельность. Маг может атаковать противников, выбирать и использовать мощные заклинания. Естественно, он также будет успевать вовремя выпечивать себя и своих напарников.





Дмитрий ЗАХАРОВ и Сергей ОРЛОВСКИЙ

То, что вы можете увидеть выше (битва рыцарей и ходяще-прыгающей нечисти) — самый, что ни на есть, реальный кадр из рабочей версии ALLODS 3D. Зрелище, я вам скажу, — завораживающее. Господа разработчики настолько увлеклись сражением, что даже про нас забыли. Дмитрий нахрипывал что-то среднее между военным маршем и кличем берсерков, а правая рука продюсера шарилась в поисках МЕЧА :-). Мы же стояли в сторонке и делали вид, что видели подобное сотни раз... Лучшее всего это получилось у главного редактора... :-))



цензировать один из них и серьезно перерабатывать. А окажутся ли их игры оригинальными, зависит от игрового процесса, а никак не от engine'a.

Графический engine «Аллодов 2» — не самое сильное место, но, с другой стороны, изменения в игровом процессе сделали игру вполне оригинальной, вне всякой зависимости от графики. А это самое важное. Выход игры намечен на первый квартал 99 года, а издавать ее будет компания 1С. При этом при покупке «Аллодов 2» обладателям «Аллодов: Печати Тайны» будет предоставляться скидка — 50%. Так что игра им обойдется всего-навсего в 6\$. Что не может не радовать.

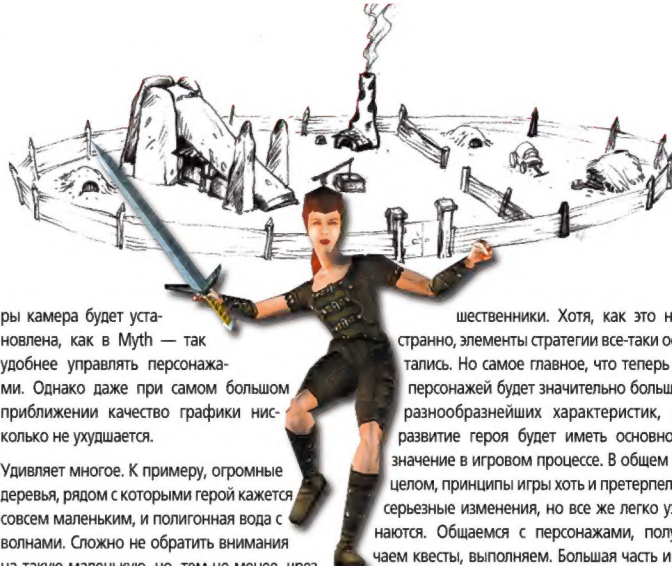
«Аллоды 3D» — Грядущее

Рабочее название проекта уже интригует, не правда ли? Особенно скромное «3D»... Короче говоря, «Аллоды 3D» — это трехмерное RPG/strategy, действие которого происходит во вселенной Аллодов. В общем-то, игра, которая создается на основе оригинальной 3D технологии, которая в будущем будет соперничать с Ultima IX, никак не могла пройти мимо нашего внимания, а потому остано-

вимся на ней поподробнее. Разработка проекта «Аллоды 3D» началась весной сего года и до недавнего времени хранилась в секрете. Теперь, когда разработчики достигли определенного результата, когда у них в руках оказалась та, что наметило будущие черты игрового процесса, завеса тайны приоткрылась.

Нам продемонстрировали возможности движка и рассказали о том, что будут представлять собой «Аллоды 3D». Спешу поделиться впечатлениями.

Как я уже говорил, действие игры будет проходить во вселенной Аллодов, однако, на этом сходство с предыдущими частями игры заканчивается. Герои, сюжет, аллоды, на которых разворачиваются события, — все совершенно новое. Как, впрочем, и графика. С нее и начнем, поскольку engine — это на данный момент все, что реализовано в проекте, о чем можно говорить с уверенностью. Представьте себе стандартную карту «Аллодов» с реалистичным ландшафтом, реалистичными масштабами и трехмерным полигонным героем. Теперь вообразите динамичную камеру, управление которой ничем не ограничено. То есть, можно масштабировать, вращать и менять угол обзора. Подразумевается, что во время иг-



ры камера будет установлена, как в Muth — так удобнее управлять персонажами. Однако даже при самом большом приближении качество графики нисколько не ухудшается.

Удивляет многое. К примеру, огромные деревья, рядом с которыми герой кажется совсем маленьким, и полигональная вода с волнами. Сложно не обратить внимания на такую маленькую, но, тем не менее, чрезвычайно редкую деталь, как тени, которые отбрасывают объекты рельефа. Скажем, высокие скалы или горы. Как ни странно, такого не было почти ни в одной игре. Карты уровней, вопреки ожиданиям, довольно большие и по размерам могут вполне сравниться с аналогичными картами из старых «Аллодов». Пейзажи не производят впечатления пустынь, на которых встреча с любым объектом — событие. Напротив, на уровне много разнообразных построек, деревьев, да и ландшафт довольно прихотлив.

Кроме того, в качестве уровня игры нам продемонстрировали средневековый город — множество зданий, прихотливая архитектура, цветное освещение — и никакой потери производительности. То есть, на данный момент возможности графического движка кажутся ничем не ограниченными. Хотелось бы отметить также безукоризненную анимацию персонажей и монстров, движения которых реалистичны и естественны. Переодевание героев теперь будет доступно визуально, с точностью до самых незначительных деталей. В этом отношении все преимущества 3D-движка очевидны.

Перейдем к игровому процессу. «Аллоды 3D» — значительно больше RPG, чем его пред-



шественники. Хотя, как это ни странно, элементы стратегии все-таки остались. Но самое главное, что теперь у персонажей будет значительно больше разнообразнейших характеристик, и развитие героя будет иметь основное значение в игровом процессе. В общем и целом, принципы игры хоть и претерпели серьезные изменения, но все же легко узнаются. Общаемся с персонажами, получаем квесты, выполняем. Большая часть игрового процесса — исследование трехмерного уровня, прерываемое сражениями с монстрами. Поскольку игра стала трехмерной, было бы логично предположить, что в управлении персонажами мы получим большую свободу, то есть, контролировать их действия на уровне action-игр. Однако это не так. Герои будут сражаться сами безо всякого вмешательства со стороны игрока, который сможет лишь указывать, кого надо атаковать. Однако это вовсе не означает, что нам придется наблюдать, как персонажи однообразно машут мечами и дубинками. С повышением определенных характеристик герои будут узнавать новые приемы и удары. Разработчики планируют также сделать перки — что-то наподобие limit из Final Fantasy VII. То есть с течением времени персонажи будут наносить суперудары, которые отнимут у врага максимум жизненных сил.

Собственно говоря, рассказать еще можно о многом, но нет никакой уверенности в том, что в результате все так и окажется. «Аллоды 3D» выйдут только в четвертом квартале следующего года, поэтому вдаваться в подробности несколько рановато. В любом случае, обещая, что к этой игре мы еще не раз вернемся.

СИ

Дерево-убийца...

Что связывает «Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды 2: Повелитель Душ» и «Аллоды 3D»? Это, конечно, наш монстр-призрак — дерево-убийца. Давным-давно мы придумали замечательного монстра — дерево, которое поражает персонажей быстро прорастающими корнями. Идея была очень свежей и оригинальной, но... спустя несколько месяцев вышел StarCraft, в котором у Зергов бы-



ло очень похожее сооружение. Это нас расстроило, и дерево-убийца так и осталось хорошей идеей, существующей лишь в ресурсах игры... Впоследствии мы планировали перенести его в «Аллоды 2», но так и не придумали осязательного обоснования, и замечательное дерево было просто-напросто забыто. Судя по всему, не будет его и в «Аллодах 3D». Так и останется мигрирующим призраком, путешествующим по серии «Аллодов»...

Один из уголков NIVAL'овского АЛЛОДА

Если бы кто-нибудь мне сказал, что здесь водятся такие «звзрушки», я бы не поверил. Но этот кадр и свежесобранная рука нашего фотографа — самые яркие подтверждения :-))



юмористический квест :

3 CD

ПЕТЬКА & ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

до **16** лет



16 - битный звук

Hi Color



70 персонажей

Озвучено актерами
студии **"Союзмультфильм"**

Призы:
"Фантазия"
"Аниграф"



80 откровенных сцен о гражданской войне ...



Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.buka.com

S.K.I.F.F.

Descent 3

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Итак, уже очень скоро Descent 3 появится в нашем мире, окончательно покинув свою эфемерную форму в головах создателей и других их мыслительных органах.

Интересно, есть ли на этом свете (на счет того я совершенно не уверен) человек или еще какое-нибудь существо из отряда млекопитающих, которое не слышало бы о серии игр Descent? Как говорил основоположник классической теории открытий всевозможных законов общепланетарного масштаба и пивных бутылок господин Станиславский: «Не верю!» Этого не может быть, потому что не может быть никогда.

Урок истории

1995 год. До конца тысячелетия, в котором успели покуралесить милитаристы, была придумана паровая машина Уатта (что поразительно, одноименным ученым) и даже утонул сухогруз «Титаник», оставалось всего пять лет. Компания Parallax Software заканчивает разработку игры Descent, за издание которой, как за соломинку в бокале с мартини, сразу хватается организация под кодовым названием Interplay Productions. И в направлении своих усилий они не ошиблись: Descent для того времени стал по сути революционным событием, предоставив всей играющей общественности абсолютную свободу ничем не прикрытого action. На 360 градусов (здесь имеется в виду не крепость напит-

ка) в любой плоскости. Футуристический антураж, полеты в узких коридорах, яростные сражения с коварными врагами не оставили равнодушными сотни тысяч игроков, многие из которых потом стали отважными космонавтами и даже ветеринарами-пацифистами.

1996 год. Новое столетие (по совместительству открывающее следующее тысячелетие) наступает как вероломный агрессор уже через четыре года. Все те же Parallax и Interplay, вдохновленные успехом своего детища, создают сиквел — Descent 2. Игра, не неся в себе значительных технических изменений, еще больше погружает своих адептов в пучину хаоса будущего, заставляя их биться со стадами железных чудовищ в еще более запутанных лабиринтах. Descent'ы шагают по планете.

1998 год. Выходит Descent: FreeSpace, который разрабатывала Volition Inc. Однако игра, представляющая собой космический симулятор, носила это гордое название исключительно из меркантильных соображений (т.к. название FreeSpace было уже застолблено другой игрой) и к серии Descent'ов никакого отношения не имела.

1999 год. Земля практически готова встретить грядущий век. А Interplay Productions, уже в сотрудничестве с

Outrage Entertainment (несчастных Parallax'овцев не допустили к участию в проекте), спешат потрясти всех и вся новым Descent 3, который находится от своих предшественников на таком же расстоянии вперед, на каком Республика Чад — далеко от процветания и всеобщего счастья. Теперь вы сможете увидеть не просто какие-то абстрактные картинки о зловещем будущем, а действительно само будущее. С приходом Descent 3 оно наступит.

Вирус

Где-то в глубинах бесконечного Космоса летает в безвоздушном пространстве планета, которую люди почему-то называют Тирис. И, надо признаться, планета сия имеет очень важное значение для многих заинтересованных лиц, ушей и спинных мозгов. Еще бы — она служит пристанищем для массы различных технологических структур, принадлежащих Post Terran Mining Corporation (PTMC). Среди них можно назвать лабораторный комплекс подразделения Специальных Исследований, а также крупнейший топливобывающий завод MN1999, который обозначен на картах всех коммивояжеров, продающих пылесосы со встроенными приспособлениями для заточки карандашей. Piccu Station (еще одно название MN1999) является одним из нескольких горнодобывающих комбинатов PTMC, располагающихся в системе Beta Ceti. И именно она была частично уничтожена во время последней вспышки некоего инопланетного Вируса. Однако восстановительные работы близки к завершению, рабочие вот-вот избавятся от похмельного синдрома, и скоро все станет хорошо, даже замечательно. Но на самом деле так было лишь 3360 минут назад...

«Конкорд 6! Конкорд 6!» — истошно завопил передатчик, выводя окружающих из состояния Nirvana. Но это вовсе не новая песня рок-группы «Цирроз мозга», а ваш позывной. Ведь вы — многообещающий (эх, не стоило столько всего обещать, вспомните пословицу: «Язык мой — враг мой») молодой пилот, нанятый PTMC в качестве Защитника Имущества (Material Defender), дабы поучаствовать в интересной затее во время этого инцидента в Beta Ceti. И самое замечательное во всем этом то, что С. Дрэвис, директор по Управлению в Чрезвычайных Ситуациях, предлагает вам контракт на дополнительную работу. Дело в том, что два дня назад компания потеряла связь (даже кинологи с собаками и тушканчиками не смогли найти ее) с Piccu Station, и Дрэвис предполагает новую вспышку Вируса.

Прямо к центральному входу на завод вас доставит комфортабельный транспорт, ранее занимавшийся перевозкой апельсинов, мандаринов и плюшевых хомяков. Вашей же целью станет тоталь-



Вот и нету великана...

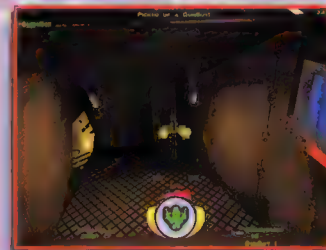
ное уничтожение всех роботов, по чьему-то упущению еще находящихся в здании. Гадкий Дрэвис также подозревает, что нынешние безобразия творятся из-за того, что некий пилот с позывным «Конкорд 6» халтурно отнесся к своим обязанностям во время предыдущей зачистки MN1999. Поэтому очень важно найти свидетельства новой атаки Вируса и, соответственно, его источник. Кроме того, так как станция отрезана от внешнего мира, вам предстоит восстановить связь с центром (чтобы, наконец-то, отпустить уставших кинологов по домам).

В качестве игрока вы будете управлять летательным аппаратом Pyro-SE. Это практически универсальный агрегат, который может успешно действовать в системах с любой силой гравитации. В стандартный комплект поставки входят два лазера и ракетницы. Но так как все аппараты подобного класса могут автоматически собирать любое оружие и полезные аксессуары, в изобилии разбросанные по шахтам кротами и рядом других добрых зверьков, недостатка в оружии вы не ощутите.

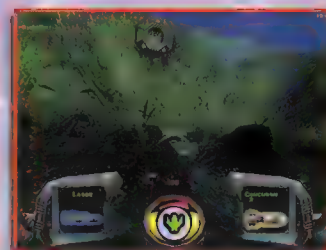
Помимо всего прочего, господин Дрэвис доходчиво объяснил, что операция на Piccu Station должна быть выполнена беззукоризненно, как операция по удалению аппендицита у слепой морской свинки, страдающей метеоризмом, чтобы ни в коем случае не привлечь внимание масс-медиа и других масс к делам компании. За это он обещал бочку варенья, корзину печенья, а также диплом с отличием Material Defender'a первого класса (одинадцатилетней школы). Разумеется, как человек, не боящийся трудностей, вы с радостью соглашаетесь и бросаетесь в водоворот событий, из которого, в общем-то, можно и не выплыть...

Таков, вкратце сюжет, грядущего Descent 3, демо-версия которого лежит и призывно подмигивает баннерами на каждом углу Интернет. А теперь самое

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D-action
ИЗДАТЕЛЬ: Interplay Productions
РАЗРАБОТЧИК: Outrage Entertainment
ОНЛАЙН: http://www.outrage.com
ВЫХОД: начато 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА: Descent 2, Incoming



Темнота — друг молодежи



Ах... Свежий воздух...

время взглянуть на то, как все это будет воплощаться в жизнь.

А движок-то новый!

Нужно сказать, что Descent 3 построен на совершенно новом движке. Конечно же, он трехмерный, что теперь, само по себе, уже является необходимым атрибутом любой современной игры. Само собой, все эффекты из серии динамического освещения, теней и много подобного в полной мере будут радовать всех и каждого (даже в принудительном порядке) в лабиринтах Descent 3. Вырывающийся из труб пар, дымящиеся останки роботов... Все это великолепие создает очень мрачную технократическую атмосферу, которая не может не вызвать острую ностальгию по синему небу, зеленой траве и мокрой воде. Од-



Еще один готов...



Летит наш орел



Как же хороша наша планета с высоты птичьего полета



нако разработчики учли этот момент, добавив в игру нечто, что делает ее совершенно бесподобной.

Да-да, в Descent 3, наконец-то, появятся открытые уровни, в которых можно будет полетать под дождем, уворачиваясь от деревьев, которые, правда, нападать на вас будут только в порядке самообороны. На самом деле, очень приятно покружиться над полянкой или еще где-нибудь, когда гремит гром, сверкают молнии, а по кабине стучат капли дождя, требуя пустить их внутрь. Но справедливости ради стоит отметить, что вам не удастся улететь, куда глаза глядят, ибо эти уровни, хоть и достаточно большие, являются все же ограниченными. Как заявляют разработчики, это сделано с единственной целью заботы об игроках, чтобы они не заблудились, как Красная Тапочка в джунглях незнакомых планет.

Физическая модель в Descent 3 — на самом высоком уровне. Причем особо хотелось бы отметить силу притяжения, которая действует буквально на все, кроме корабля (вот так вам повезло со средством передвижения). Например, если вы захотите устроить праздничный салют в честь приближающегося Нового года или Дня Телеграфистов-Таксидермистов — просто запустите в небо над головой десяток ракет, после чего быстро делайте ноги (или крылья, раз корабль все же летающий), так как скоро они с радостным повизгиванием начнут радостно падать обратно на землю.

Планета Железяка.
Населена роботами

Разумеется, вам не придется в гордом

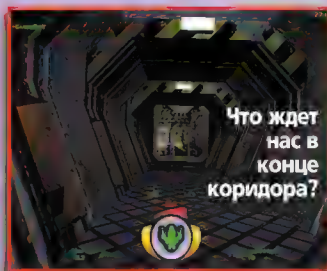


одиночестве летать по обширным коридорам и таким же необъятным лесостепям. Это, как никак, action-игра, которая, по сути, является сплошным действием, направленным на уничтожение врагов. Так и хочется воскликнуть: «Компромисс — не для нас!», — поливая напалмом очередного изверга. Враги, кстати, наделены очень неплохо проработанным AI: сбиваются в стаи, атакуют из-за угла, устраивают засады и, вообще, почему-то ведут себя крайне агрессивно. Между прочим, их весьма много: летающих, бегающих, ползающих, перемещающихся способами, недоступными даже фокуснику Коперфильду, и даже стоящих на месте, т.к. за их провинности перед старшими товарищами последние отпилили им все конечности, превратив в стационарные огневые точки. Всех роботов (а другие негодяи в Descent 3 не встречаются) можно условно разделить на несколько классов (даже у них существует классовое общество и, вероятно, несправедливость), среди которых выделяются боевые машины, промышленные агрегаты, роботы-охранники и куча других консервных банок, возмнивших себя апостолами нового миропорядка.

Возьмемся за ножи, друзья,
чтоб не пропасть по одиночке

Конечно, такое поведение не может приветствоваться нами, как истинными борцами за мир во всем мире и бесплатное пиво в нем же. Но с голыми руками на эти адские газонокосилки не поперешь, поэтому ниже предлагается краткий обзор тех полезных вещей, с помощью которых вы сможете объяснить бездушным машинам несоответствие их взглядов на жизнь современным стандартам.

Оружие в Descent 3 делится на две глобальные группы: первичное и вторич-



ное. К первому классу относится стрелковое вооружение, ко второму — всевозможные ракеты и иже с ними. Взглянем на некоторые виды чуть повнимательнее. Лазер (Laser) является самым первым оружием, и с ним вы никогда не расстанетесь. Так себе, но, безусловно, лучше, чем ничего. Vauss Cannon — банальный пулемет повышенной скорострельности. Napalm Gun — чрезвычайно приятная вещь, позволяющая облить некоторую поверхность напалмом, который будет гореть около 10 секунд — очень полезно для засад. Microwave Gun — позволяет пускать пыль в глаза противникам, дабы иметь время подготовиться что-нибудь более серьезное. Homing Missile — самонаводящаяся ракета, способная с завидным упорством гоняться за врагами. Cyclone Missile — несет в себе 4 Homing Missile, хорошая вещь. Всего же различных средств уничтожения в демо-версии Descent 3 более десяти.

Кстати, в игре вы сможете менять своих летающих коней на переправе. Кроме основного корабля, вам встретятся Magnum-АНТ и Руго-Advanced. Правда, испытать их все вам удастся далеко не с самого начала, а лишь после того, как пройдете несколько уровней. Конечно, не обойдется дело и без старых друзей Guide-Bot и Thief-Bot, которые будут из всех своих железных сил помогать вам в вашем благородном деле.

Звук в Descent 3 также уделяется очень большое внимание. Игра будет поддерживать Aureal 3D и DirectSound 3D, дабы все любители скрежета металла, грохота взрывов и тому подобных мелодий смогли в полной мере насладиться красотой звукового оформления. И хотя единственным недостатком звуковых эффектов является то, что их не видно, я уверен, разработчики в итоге смогут решить и эту проблему.

Разумеется, в Descent 3 очень сильная поддержка мультитплеера, без чего сейчас уже не может обойтись ни один приличный шедевр. А уж если рассматривать данный конкретный случай, то можно смело сказать, что серверы, посвященные глобальным убийствам во Вселенной игры, точно не будут пустовать.

Третье пришествие

Итак, уже очень скоро Descent 3 появится в нашем мире, окончательно покинув свою эфемерную форму в головах создателей и других их мыслительных органах. Сочетая в себе великолепную графику с общей атмосферой мутного и мрачного технократического будущего, игра с огромной вероятностью станет сверхпопулярной среди старых поклонников Descent и Descent 2, а также привлечет к себе массу людей, которые читали о них лишь в комиксах по квантовой механике. И в этом нет ничего удивительного. Игра действительно превосходна. В общем, кто последний из Descent 3? Я за вами.

СИ

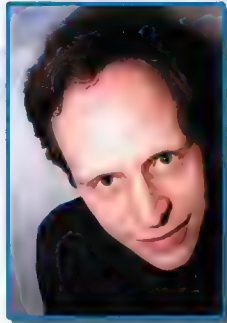
МЫ
расскажем
о том, о чем
боятся
сказать
другие!

ХАКЕР
www.xaker.ru
Журнал компьютерных хулиганов
Скоро в продаже!

откровенные
ответы
на самые
жесткие
вопросы!

ОСЕННЕ-ЗИМНИЕ ЭПИДЕМИИ

http://www.gameland.ru



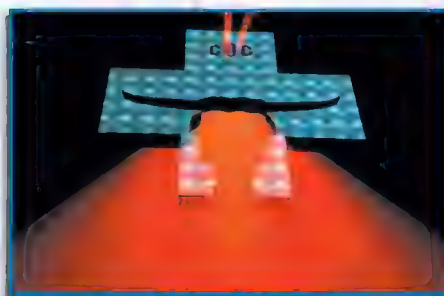
4

ем ближе Рождество и Новый год, тем сильнее ажиотаж — все торопятся порадовать нас своими новыми работками. И издатели игр, и... создатели вирусов!

Неустанными трудами всяческих производителей Глобальная Сеть по самую завязку набита «цифровой» продукцией и, похоже, вот-вот лопнет от ее переизбытка. Бесчисленные демо-, бета- и коммерческие версии новых игрушек, предлагаемые бесплатно и за деньги, органично сочетаются с распространяемыми FREE или, более того, навязываемыми насильно последними разработками подпольных лабораторий «вирусологов».

При пристальном взгляде эти, казалось бы, столь непохожие сферы приложения интеллекта поражают удивительным сходством протекающих там процессов. Как и в играх, у «вирусологов» постоянно рождаются новые «жанры» и мно-

Когда речь идет о вредоносных программах, то «вирус» и «червь» — это, прежде всего, два разных способа перемещения в виртуальном пространстве. В первом приближении разница такова. Вирус — распространяется при передаче файлов, и чаще всего ему требуется программа или документ с макросами, к которым можно присоединиться. Червь же распространяется самостоятельно и обычно даже не портит файлы.



жятся «клоны» старых. И если на минуту поставить знак равенства между обычной игрой и вирусом (тоже ведь своего рода развлечением, пусть и для психопатов!), то придется признать, что количество хитов, «рядовых» клонов и отыгранных классики (т.е. обезвреженных антивирусами «паразитов») ничуть не менее разнообразно и многочисленно. Как и положено налаженной индустрии, с более чем десятилетней историей, у сетевого андерграунда есть свои памятные даты. И, надо признать, их много, даже слишком...

Вот, скажем, ноябрь, вроде бы месяц как месяц, но давайте-ка кое-что припомним... Да, все сходится — этой осенью минуло десять лет самому знаменательному событию мира вирусов — Великой Победе 3 ноября 1988 года.

Конечно же, бывали и раньше победы, но исключительно локальные, поскольку до появления Червя Морриса, вирусы не умели самостоятельно переходить с компьютера на компьютер. Переносимые на дисках паразиты поражали лишь конкретные машины, портя содержимое съемных и несъемных дисков. Хотя Интернет, конечно же, в те годы существовал, и входило в него ни много, ни мало, а 60000 (шестьдесят тысяч)

Не думайте, что эпидемия вирусов-червей, подобная памятной катастрофе 1988 года имени Роберта Морриса, не может больше повториться. Интернет все также слабо защищен, и вот уже операционной системе Linux угрожает знакомая напасть. С конца июня 1998-го года администраторы сетей стараются вывести «червя», атакующего серверы электронной почты IMAP (Internet Message Access Protocol) провайдеров. Пока борьба идет с переменным успехом...

Host-машин. Кстати, «хостами» тогда по большей части служили компьютеры VAX производства DEC и станции Sun Microsystems — Sun 3. Такие тогда были времена...

Понятно, что для Интернета, сконструированного как распределенная глобальная система, вирусы с «локальным» принципом действия представляли мало опасности. Выход из строя одного-двух узлов лишь замедлял, но не прерывал потоки информации в Сети, чья работоспособность должна была сохраниться в условиях мировой ядерной катастрофы.

Тем не менее, революционная ситуация назревала. И первый камень, приведший к сегодняшней лавине сетевых «паразитов», неприметно скатился с горы задолго до Великой Победы. Концепцию «саморазмножающейся программной единицы» (т.е. нынешнего червя) еще в конце семидесятых предложил Д.Шох, работавший в исследовательском центре в Пало-Альто. Задумывалась такая программа для выявления простаивающих компьютеров, ведь машинное время стоило тогда куда дороже. Размножаясь и самостоятельно путешествуя по Сети, червь должен был собирать нужную информацию, а системные администраторы, основываясь на добытых данных, перераспределять нагрузку между машинами. Таковы были добрые намерения, которыми, как известно, вымощена дорога в ад... Не прошло и десяти лет, как идея Шоха реализовалась — 2 ноября 1988 года Роберт Моррис, студент компьютерного отделения Массачусетского технологического института (по другим

данным — Университета Корнелл) написал короткую программу из 99 строк кода. В рамках, так сказать, своей дипломной работы. Забегая вперед, скажем, что на последующих судебных разбирательствах Моррис упрямо отстаивал тезис (и ни одному суду это опровергнуть не удалось), что программа была написана и выпущена в Сеть с чисто исследовательской целью. В полном, так сказать, соответствии с теоретическими разработками Шоха и без какого-либо злого умысла. А все, что случилось позже, было результатом непреднамеренной ошибки в программном коде. Тем не менее, смягчить приговор ему так и не удалось — три года тюремного

заключения условно, штраф 10 тысяч долларов и 400 часов исправительных работ. Суд даже не принял во внимание, что именно Моррис стал первым, кто оповестил сетевых администраторов об эпидемии вируса и способах его нейтрализации.

Такие дела... В чем же ошибся Моррис в своем коде? Буквально пустяк — он забыл поставить ограничитель количества копий червя на одну машину. И вместо того, чтобы остаться в единственном экземпляре, паразит, заразив данный компьютер и отправив копию дальше, продолжал, как ни в чем не бывало, свое размножение. Достигнув предельной для мощности данной машины концентрации, черви пожирали все ресурсы, и компьютер останавливался. Через двадцать четыре часа бесчисленное количество червей парализовало работу около шести тысяч ЭВМ. Интернет встал, и незапланированная Великая Победа состоялась! Вот такая старая история...

А теперь вернемся ко дню сегодняшнему. За десять лет, прошедших со времени первого краха Интернет, жанровое многообразие виру-

сов существенно выросло. Изменились и средства борьбы с ними и отношение пользователей к таким происшествиям. «Локальные» виды, типа Листопада (осыпает буквы с экрана) или Доктора Вайта (заражает документы MS Office), лечатся на раз и уже не рассматриваются как серьезная болезнь. Так — мелкая неприятность, неизбежная при работе с компьютером...

Самое же подозрительное в том, что вся эта круговерть «вирус-антивирус» стала полноценной отраслью, приносящей многомиллионные прибыли одним, а сомнительную славу и, как ни парадоксально, те же деньги другим. Вот и отец первого червя — Моррис не подвергся ostrакизму сетевого сообщества, а защитив докторскую диссертацию в Гарварде, основал собственную фирму Viaweb, которую в начале 1998 года благополучно продал самому Yahoo!..

Подобная прибыльность «вирусологии», с какой стороны к ней ни подходи, заставляет подозревать, что все мы, помимо своего желания, вовлечены в одну гигантскую Игру. Разработчики софта и железа оставляют лазейки, а негласно ангажированные хакеры старательно пишут вирусы и прочую гадость. Более того, в последнее время участились слухи, что кое-какие «паразиты» сознательно написаны крупнейшими производителями Антивирусного ПО с тем, чтобы их мастерски находить и обезвреживать!

Ну, в самом деле, чем же еще можно объяснить тот водопад «новинок», захлестнувший нас в последние несколько лет?! Только ли несовершенством используемых технологий или невиданными темпами развития компьютерного железа? На этот вопрос пока нет четкого ответа. А вот кое-что интересное на эту тему можно найти в сегодняшнем выпуске Онлайна, посвященном самым «свежим» неприятностям, поджидающих завсегдатаев Интернета. Мы поговорим о системах удаленного взлома, о вирусах, передающихся при просмотре HTML страниц, и о необходимых мерах предосторожности. И (в этом — особенность нашей подборки!) поведают об этом авторы, которые «НА СОБСТВЕННОЙ ШКУРЕ» испытали прелесть заражения и взлома собственных машин...

CU-Online

Ученые, косвенно способствовавшие первому падению Интернет, для предотвращения подобных катастроф в будущем организовали Команду Аварийной Компьютерной Помощи (английская аббревиатура — CERT (http://www.cert.org)). Эта группа собирает информацию обо всех случаях взлома и заражения и разрабатывает рекомендации, которые позволили бы предотвратить повторение подобных неприятностей.

ЭКСПЕРТ:

Михаил НИКИТИН a.k.a RiPpEr (ripper@quake.ru)

BACK ORIFICE: удаленное администрирование через «ЗАДНИЙ ПРОХОД»

3 августа 1998 года небезызвестный Cult of the Dead Cow (Куль Мертвой Коровы) в рамках регулярного слета хакеров DefCon 6 провел нашу-мевшую презентацию своей программы под названием

Back Orifice (BO).

Название новой «штуки» созвучно с широко известным продуктом Microsoft'a — Back Office. И это неспроста. Как и Back Office, Back Orifice — дословно «Обратное Отверстие», а в вольном переводе, гм-гм... «Задний проход» тоже позволяет осуществлять удаленное администрирование Wintel машин. Только доступ к ресурсам BO получает вопреки воле владельцев компьютеров и, в полном соответствии с названием, через «задний проход».

Новое средство управления пришлось по душе — с 3 августа с сайта Культа Мертвой Коровы (http://www.cultdeadcow.com) совершенно более 250000 тысяч загрузок BO. А с середины по конец октября этой программой были взломаны сотни серверов, и пострадала масса ни в чем не повинных пользователей.

Давайте поподробнее познакомимся с Back Orifice.

Программа делится на две части: серверную, размещаемую на удаленном host'e, и клиентскую, остающуюся у подпольного «администратора». Серверная версия представляет собой «троян», обычно под названием Win32.Trojan.BO, который чаще всего содержится в self-install файлах размером 122 Кб, а также во многих архивах, которые можно скачать из Интернета.

Поселяясь в компьютере, BO-сервер создает файл с именем windll.dll, а более усовершенствованная версия BO-файл с расширением .exe. Кстати, после завершения установки на машине исходный self-install файл, полученный, например, по почте или загруженный по незнанию, самоуничтожается. При этом добавляются соответствующие регистры в системном

реестре, которые в последующем и «вычисляют» клиентская часть BO.

А как происходит взлом посредством BO в дальнейшем? Как только BO-клиент получает подтверждение (с помощью особого plug-in'a, входящего в комплект), что на некоем компьютере успешно установлен «троян», он рапортует об этом владельцу клиентской части BO, одновременно устанавливая связь с удаленной машиной. Обмен информацией обеспечивается UDP-пакетами (т.е. не требуется подтверждение доставки — как в играх), с шифрованием данных, возможным назначением пароля и тому подобное. Однако главное условие — клиент и сервер должны общаться по одному заранее назначенному порту протокола TCP/IP. По умолчанию, это 31337 порт. Если же по каким-то причинам (firewall, предосторожность администратора...) этот порт

19.09.98 22:32 ICQ Messages Log.
DJ RiporR[LFL]: ...Меня здесь лама один достал, теперь он в ж..е — ему модем посадили:)))
Dolser: А чем он тебя доставал, какой прогой?
DJ RiporR[LFL]: Он меня трояном делал. Но я его не стал трогать, просто «объявлю» с ником этого урода в аську клана кинул, и все его замочили:)))
Dolser: :)) Круто, с кланом-то... А что за троян, как называется?
DJ RiporR[LFL]: Не знаю, но уделал он меня в крайняк:((
Dolser: Вешал намертво?
DJ RiporR[LFL]: Хуже! По диску шарил, файлы открывал, а общался со мной через сообщения о системных ошибках!..

№1 (34) - ЯНВАРЬ 1999

Warning:

This site may contain explicit descriptions of, or advocate one or more of the following: adultery, murder, morbid violence, bad grammar, deviant sexual conduct in violent context, the consumption of alcohol and illegal drugs. But then again, it may not. Who knows?

New York Times Gets it Wrong!
In 10/31/98 article on Hacktivists

Public Beta Release 0.9.2 of
the **BUTTSniffer** plugin for
BACK ORIFICE
a Microsoft Windows 95 and 98 application

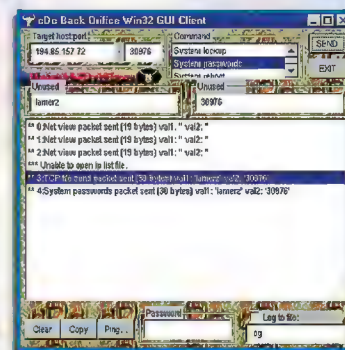
закрывает, то допускается переконфигурирование всей системы **BO** на любой иной открытый канал (утилита **boconfig.exe**)...

После установки связи и назначения жертвы своим **Host**ом, взломщик может применить весь арсенал команд, заложенных в **BO**. От безобидных **ping**, выведения списка файлов до чтения паролей, запуска и остановки программ, **delete file**, **net disconnect** и **reboot**...

Клиентская часть **BO** управляется с консоли с текстовым или более удобным графическим интерфейсом. Команды приходят на **IP** компьютера, где установлена серверная версия **BO**, а та, в свою очередь, переводит посланные команды в действия атакованной машины.

Нападение возможно не только по статическим **IP**, но и по динамическим, так как **BO** имеет специальные средства поиска конкретного пользователя.

Характерной особенностью осенней эпидемии (пока не все освоили переконфигурирование **BO**...) стала атака **ТОЛЬКО** по **31337** порту. Многие программы-сканеры, типа **NukeNabber**, мо-



гут предупредить о попытках проникновения, если их настроить на прослушивание и этого порта. Если же ничего такого на машине не стоит, а письма и файлы на компьютер приходят отовсюду и часто, то есть, конечно, и косвенный признак, по которому можно узнать сканирование **31337** порта — беспричинный треск форматирования винчестера...

Сам «троян» можно обнаружить какой-нибудь специальной программой типа **The Cleaner**, либо используя продвинутый антивирус, например, **AntiVirus Pro**.

BO-эпидемия целый месяц буквально терроризировала весь русский Интернет. Многие «хакеры» стали взламывать компьютеры друг у друга, узнавать пароли и т.д. Первыми, кто обратил внимание на эти безобразия, стали провайдеры: **Рос-сия Он-лайн**, **Микродин**, **Mr.Postman** и **Центральный Телеграф**. Они попросту закрыли **31337** порт. Позже этот метод применили **Сти-лайн** и **Корбина**. Затем администраторы стали принимать еще более жесткие меры: отключать клиентов, пользующихся этой программой...

Конец же **BO**-эпидемии настал неожиданно быстро.

Спустя всего несколько дней после появления статьи о «виртуальных террористах», использующих **BO**, фирма **Centron Internet Provider** изготавила программу **NOBO**, «прослушивающую» **31337** порт и, естественно, уберегающую от вала. Все, кому требовалось, ее немедленно скачали, и террор **BO** пошел на спад.

Пока пошел...

P.S. Увы, но буквально через несколько дней после того, как этот материал был подготовлен к печати, пришло подтверждение, что успокаиваться насчет «ухода в небытие» **Back Orifice** еще рано. Редакция одного игрового издания (<http://www.gamenavigator.com>) совсем недавно подверглась «взлому» с помощью этого трояна.

Желающие могут прочитать эмоциональное послание-проклятие Главного редактора на вышеуказанном сайте, а для неподключенных или желающих сэкономить время кратко перескажем сюжет этой назидательной истории...

В один далеко не прекрасный день из издания дезертировала вся верхушка редколлегии (кроме главреда) и большинство авторов. Дезертиры прихватили с собой сломанный логин в Интернет и, видимо на память о совместном труде, ос-

тавили в компьютерах редакции серверную часть **Back Orifice**...

Представьте, как развивались события дальше, не составив труда для каждого, кто прочитал нашу заметку об администрировании через «Задний Проход». К счастью, получив доступ ко всем файлам, злоумышленники ограничились тем, что напихивали подготовленные к печати тексты нецензурной бранью. В надежде, по-видимому, на то, что оставшийся в одиночестве и потому перегруженный работой главред запустит все в печать, не читая...

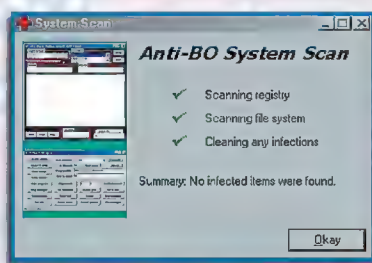
Однако шутка не удалась, поскольку тексты были-таки прочитаны и мат удалось изъять, не причинив вреда нежным душам российских геймеров, а компьютеры, как полагать, были незамедлительно очищены от **BO**.

Таким образом, эта грустная история со счастливым концом, несомненно, еще раз напоминает, что жизнь в Интернет — штука небезопасная. А потому внимательно читайте «Онлайн», а мы, со своей стороны, расскажем, когда и где «соломки подстелить»...

CU-Online

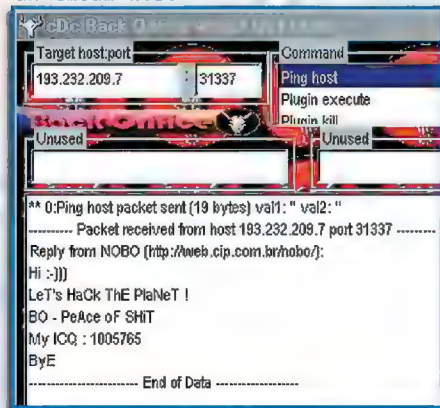
Александр ДЕНИСОВ a.k.a DJ RupoR (samara@chat.ru)

ЭКСПЕРТ

КАК УБЕРЕЧЬСЯ ОТ BACK ORIFICE?
(советы выжившего...)

Антиви-BO трояна не нашел

А вот на этом у нас NOBO



Back Orifice вещь страшная, но в руках новичка совершенно бесполезная. О нем более подробно написано в предыдущей статье. Я же кратко скажу вот о чем.

BO состоит из серверной и клиентской частей, а также 3-х утилит.

Boclient.exe — ДОСовский клиент от **BO**. Особого внимания уделять не буду, так как им все равно никто не пользуется.

Bogui.exe — плохо развитый графический интерфейс для клиента.

Boserve.exe — серверная часть **BO** для удаленного компьютера.

Boconfig.exe — вот действительно ужасная штука! Это программа для конфигурирования сервера. В ней можно задать порт для связи компонентов **BO** (не обязательно **31337**), запись в реестрах, под которой сервер **BO** будет постоянно загружаться. А так же можно указать файл, в который «включается» **BO**: им может быть любой **EXE**-шник.

melt.exe и **freeze.exe** — программы для архивации и разархивации полученного **EXE**-шника.

При правильной конфигурации сервера его размер может достигать всего **35-50** Кб, что крайне мало, учитывая доступные возможности. Вот как пишут о **BO** на одном из хакерских сай-

тов:

«**Back Orifice** — мечта для хакера, кошмар для юзера.

Back Orifice — это не вирус. В сущности, это программа для удаленного управления. Он дает полный контроль удаленному пользователю над вашей машиной с помощью интернет-соединения...»

Что это значит? А то, что любой, знающий **IP**-адрес машины, может к ней подключиться и сделать все то же, что и легальный пользователь, и даже то, что тот никогда бы не сделал. И без всяких внешних признаков присутствия постороннего в вашем компьютере.

Back Orifice может быть замаскирован под инсталляцию любого ПО, скрываться внутри других файлов или быть самим собой. Он запускается непосредственно или какой-то другой программой. Когда **BO** инсталлирует себя, что обычно занимает несколько секунд, он стирает свой **setup** и может запустить какую-то другую программу или чужой **setup**. И со стороны пользователя процесс инсталляции, например, **ICQ**, которую ему кто-то дал, пройдет совершенно нормально. Но с этого момента такая машина будет доступна всем.

Вскоре после выхода **BO** в Сеть были создан



FAQ (часто задаваемые вопросы и ответы) с полезными советами, более глубокой информацией и пошаговой инструкцией по обнаружению и удалению «паразита». Вот полезные выдержки из моего **FAQ**:

Есть ли **Back Orifice** на моей машине? И как это узнать наверняка?

Для обнаружения **BO** можно применять специальные утилиты, например **BODetect** и **Back Orifice Eliminator** — они работают неплохо.

У меня его нет.

Как избежать заражения?

Необходимо запомнить два действительно полезных и работающих совета:

1. Не запускать программы из любого источника, если полностью в них не уверен.

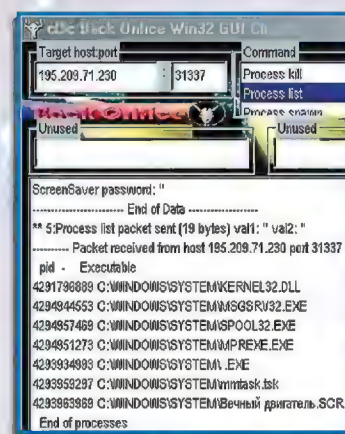
2. Регулярно обновлять антивирусы. Это убережет от большинства потенциальных опасностей. В записную книжку: **Norton AntiVirus** находит, но не удаляет **BO**. **McAfee** вообще не имеет об этом понятия... Но все эти компании уже заявили, что очень скоро все исправят.

У меня есть **BO**... Чмо меперь? Как удалить **BO**?

Это не так и сложно... Можно использовать **BODetect** — это первая утилита, которая действительно удаляет **BO**. Он пока не может удалить специально спрятанный **BO**, но если **BODetect** запустить после каждой перезагрузки, — то гарантия будет **100%**-ной.

Или поставьте отечественный **AVP**-монитор: этот пакет не лечит **BO**, но зато удачно его находит.

Но им надо уметь пользоваться. Недавно мне пришло сообщение по **ICQ**, в нем говорилось, что человек распространяет программку **antigen.exe**, которая обезвреживает вирус, находящийся в **ICQ99a**. После проверки **antigen.exe** **AVP**-ом в нем нашли вирус **trojan.win32.bo** и



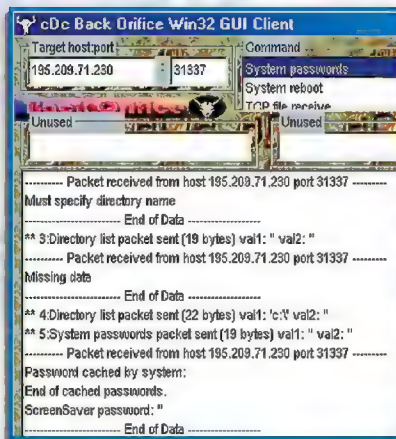
Процессы запущенные на удаленном компьютере

стали обвинять этого человека во лжи. А зря, потому как любая программа, обезвреживающая **BO**, содержит в себе и часть кода сервера, что дает возможность быстро находить и удалять «троян».

Во-вторых, скачайте сканер портов. Одним из лучших я считаю **AntiBO** (www.winfiles.com), кстати, если будете там, заодно захватите **NetLab** (очень крутой набор сетевых утилит). Кроме нахождения и обезвреживания **BO**, **AntiBO** еще и сканирует порты на **BO** и **NetBus**.

Все, готово! А чмо меперь?

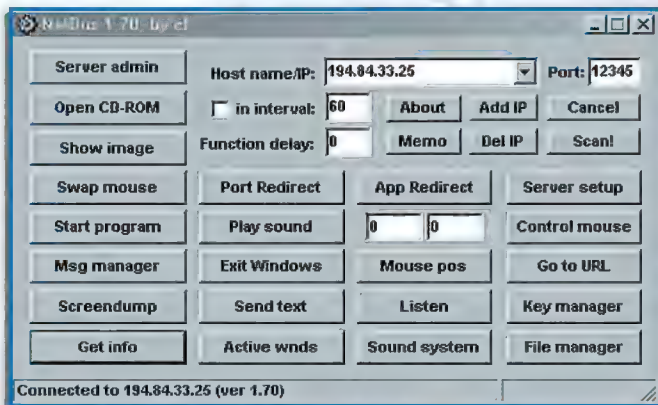
Система была заражена, и ты застраховался от повторного проникновения, но кто-то мог узнать все пароли и другую важную информацию, хранящуюся на машине. Также враг мог занести вирус...



Вот что еще можно сделать:

- * Установить BODetect в автозагрузку, чтобы подобное не повторилось.
- * Если на компьютере хранились важные данные (скажем, вы — босс крутой фирмы), то следует обратить особое внимание на возможность кражи следующей информации:
- * Пароли
- * Номера кредиток
- * Банковские записи
- * Частные секретные послания
- * Шифровальные ключи
- * Еще раз проверяться на вирусы. Для этого используйте только свежие версии антивирусов
- * Поменяй пароли, в первую очередь — к провайдеру...

Воруем пароли



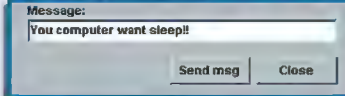
NetBus приконнектился к удаленной машине

Я хочу отомстить!..

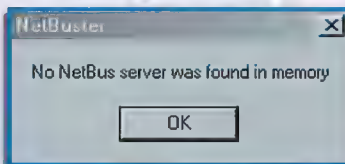
И начать бессмысленную войну? И в ней погибнуть? Не стоит...

Напоследок еще пару слов о профилактике компьютера или локальной сети от нападения.

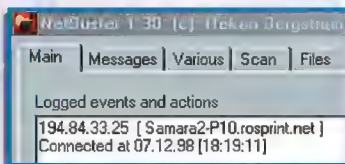
- 1) Старайся не афишировать текущий IP, хотя это трудно сделать, особенно имея ICQ (спрятать там IP практически невозможно).
- 2) Всегда держи включенными защитные средства, перечисленные выше.
- 3) Никогда не принимай файлы от мало знакомых людей и регулярно следи за содержанием системного реестра.



Посылаем сообщения прямо на экран



NetBuster в памяти сервера не обнаружен

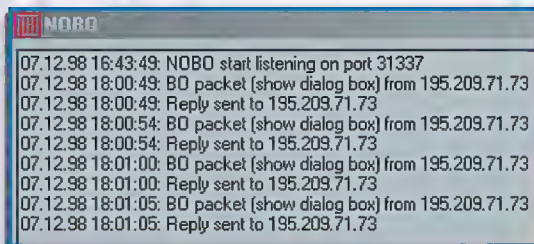


А вот и хакер попался

4) На всякий случай имей под рукой клиентскую часть BO или NetBusa, ведь на компьютере, с которого лопается к тебе, может стоять тот же «троянец»!

5) Если все же какой-то «троянец» попадает на компьютер, постарайся найти и уничтожить файл, с которым он проник.

6) Если решишь защитить себя полностью, то поставь FireWall, хотя не каждый сможет его правильно настроить.



А вот и NOBO сработал

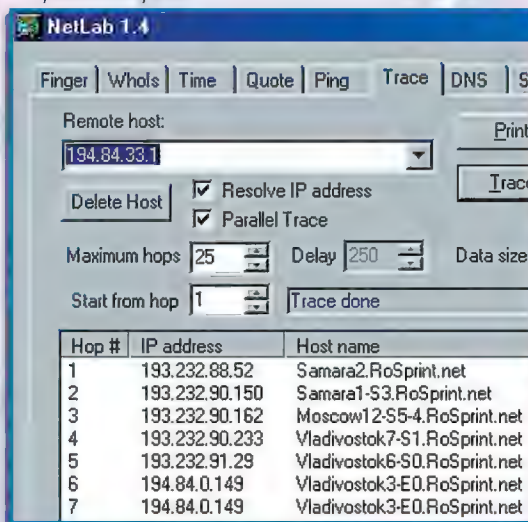
7) Если засекли IP адрес, с которого пытались тебя взломать, и известно, через какого провайдера этот IP подключен, то не стесняйся

пиши письмо провайдеру и укажи там время и IP, с которого велась атака.

8) И не расстраивайся. Помни: ломают не компьютеры, ломают людей! P.S. Даже в момент написания статьи меня два раза «проверяли»: один раз на наличие BO, а другой — на наличие NetBusa.

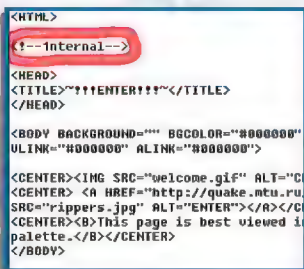
С вопросами насчет извлечения от «троянцев», а так же с информацией о появлении новых обращайтесь на мой ICQ: 46 16935.

CU-Online



А вот так можно найти откуда к вам лезут

HTML.INTERNAL : посмотри и... ЗАРАЗИЛСЯ!



Вот и еще одно все более популярное применение для Visual Basic — и отнюдь не программирование — через него внедряют вирусы.

Тем более что «дыры» в Windows и браузерах только провоцируют столь нестандартное применение этого языка.

Новейший вирус по имени HTML.Internal знаменител тем, что он поражает компьютер при открытии зараженной страницы. Слава Богу, пока единственный браузер, по которому

По данным InfoArt Internet Index 58% пользователей Российского Интернета используют Internet Explorer 4.x, а 6.5% — IE 3.x и 0.2% — IE 2.x...

Netscape'у отдают предпочтение около 32% интернетчиков (из них — 27.7% версии 4.x).

Другие браузеры «тянут» всего на 0.5% общего числа пользователей...

HTML.Internal наносит удар — это Internet Explorer, и даже в него вирус попадает при определенных условиях:

- 1) Если в Windows установлена поддержка скриптов.
- 2) Отключена встроенная в браузер защита от запуска «кривых» скриптов.

Относительным плюсом для владельцев Netscape можно считать то, что через этот браузер вирус не распространяется...

Заражая компьютер, вирус использует скрипты Visual Basic и распространяется по файлам с расширением *.HTM или *.HTML. Зараженные HTML-файлы содержат инструкцию, которая объявляет вирусный скрипт автоматически выполняемым, и при открытии такой HTML-страницы управление автоматически передается коду вируса. При отображении поврежденной страницы в панель статуса выводится

HTML.Prepnd/Internal, откуда, кстати, вирус и получил свое имя.

Пока он не осуществляет никаких разрушающих действий. Однако примененная технология может быть использована для создания более опасных компьютерных паразитов, ведь код вируса уже опубликован в Сети. Первая строка содержит текст-идентификатор, давший название новому паразиту:

<html> <!--Internal-->. Визуально же (при просмотре браузером) зараженные HTML-страницы никак не отличаются от обычных. К сожалению, информация об этом вирусе крайне ограничена. Его исследование ведется во многих антивирусных центрах, например в отечественном «Диалог-Наука». Также тревожит тот факт, что вирус не причиняет никакого вреда. Может это тест чего-то глобального, несущего угрозу всей Сети?

Никто не знает. Знаменателен, однако, тот факт, что появление первого вируса, заражающего HTML-страницы, совпало по времени с десятилетием печально известного вируса Морриса (или Интернет-червя), который в ноябре 1988 года парализовал работу глобальных сетей в США. К сожалению, не следует уповать и на встроенную в браузеры защиту — не исключено, что в ней существуют дыры или «запасные входы», которые позволяют вирусам проникнуть в компьютер даже при корректных настройках браузера. Что ж, будем надеяться, что до появления следующего вируса на базе HTML.Internal антивирусные компании изобретут какое-либо «совершенное» оружие. Ну, а пока стоит больше беспокоиться о безопасности компьютера и, по возможности, использовать максимальный уровень защиты в опциях браузера.

CU-Online

NUKENUBBER : «БОЛЬШОЕ УХО» ИНТЕРНЕТ

В Интернет, и особенно в его в русской части, расцвело любительское «хакерство».

Злобные, нехорошие и неумные люди не прекращают ни на минуту попыток украсть какую-либо важную информацию или сломать компьютер друг друга.

Впрочем, не будем слушать краски — серьезные кражи или диверсии — удел профессионалов, великолепно разбирающихся в механизмах отправки и приема информации, протоколах и прочих тонкостях. Рядовому юзеру они не страшны. Его

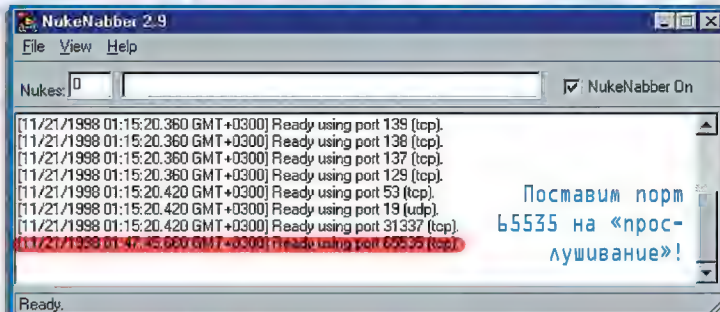
доля — претерпевать мучения от хакеров-любителей. Естественная реакция такого простого пользователя выражается вопросом: «А как мне этого избежать?»

Ответ прост. В противовес хакерам есть немало «защитников» Интернет, которые ежедневно трудятся над разработкой программ, предотвращающих многие сетевые неприятности. Некоторые из таких продуктов платные, другие же можно получить как freeware. Конечно, желающих платить практически нет (дураков — нет, хе-хе...), потому давайте выберем что-нибудь достойное из бесплатного ПО. Наиболее популярной и качественной программой считается NukeNabber (NN), разработанной группой анти-хакеров, держащих сайт под названием Puppet's Place.

Nuke Nabber — своего рода «слухач» портов, причем, изюминкой, благодаря которой он и приобрел свою нынешнюю известность, явля-

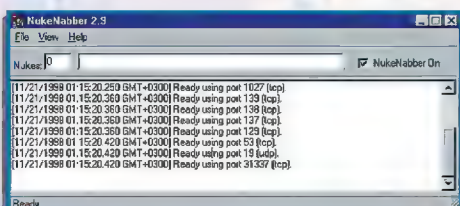
ся возможностью прослушивания любого порта TCP/IP (от 0 до 65535).

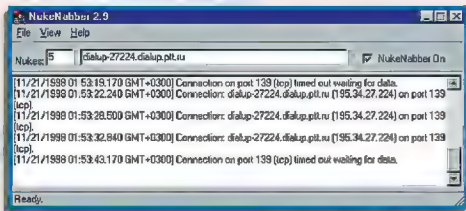
Заполучив последнюю версию, например, отсю-



Поставим порт 65535 на «прослушивание»!

NN в обычном состоянии





О! Кто-то пытается взломать наш компьютер! NN уверенно ругается об этом

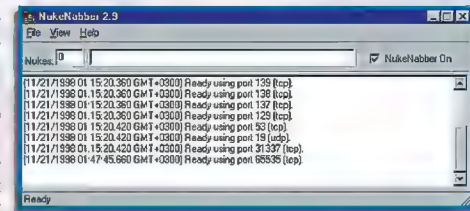
да — <http://dynamsoftlink.net/files/nn29a.exe> — и проинсталлировав (Setup Wizard/Install Shield — все как положено!), мы запускаем NN, и он предстает «во всей красе». Выглядит господин NN просто, не пестро, но и не заурадно — картинка, прилепленная слева, не дает забыть его неформальное происхождение. При включении, по умолчанию, запускается «прослушивание» на базовых портах (в версии 2.9 это порты 139, 137, 1024, 1027 и т.д.) плюс включается сканер 31337 порта. Да, да это именно тот злополучный порт, применяемый по

умолчанию в Back Orifice (о котором я рассказывал в предыдущей статье про «троянов»). Как видите, разработчики потрудились на совесть, не забыв про поддержку этого порта. Теперь вы частично защищены от внешнего негативного воздействия на компьютер из Интернет, поскольку будете уведомлены о проводимой атаке. Если, конечно, нападать станет начинающий хакер, использующий немодифицированные установки BO и прочие «шпучки-дрючки», а не злобный профи...

Во всяком случае, как только кто-то пытается атаковать по прослушиваемым портам, NN сразу же выводит сообщение об этом, одновременно записывая его в *.log файл. На тот случай, если потребуется вещественное доказательство. Этот *.log файл смело можно отправить по e-mail в

службу технической поддержки вашего провайдера, чтобы взломщики были поделом наказаны!

Когда вы наберетесь опыта работы в Сети, то будете уже примерно знать, какой порт поставить на «прослушивание», изучите другие полезные функции NN (такие, как Intelligence Reports и Test DDE Links). К величайшему сожалению, программа NN не выискивает взломщика с порта, на котором он жаждал атаковать, а лишь сообщает о попытке взлома... Впрочем, для проведения немедленной контратаки существует еще одна программа с расширенными функциями, но ограниченными коли-



Все записано в *.log файле, являющимся показателем попытки взлома

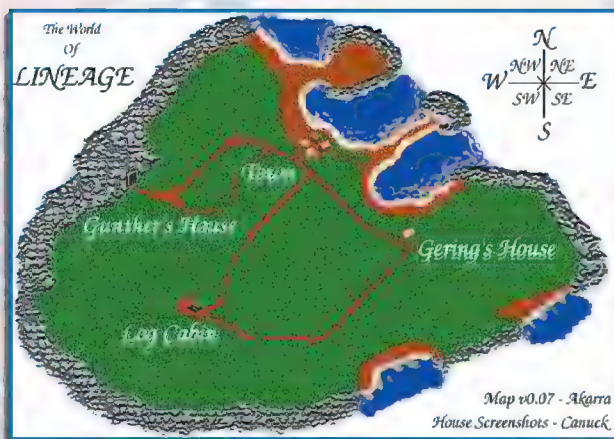
чеством прослушиваемых портов, которая называется Net Buster. Но — потерпите! Рассказ о ней — в следующем номере журнала.

CU-Online

Кирилл КУЗНЕЦОВ (top secret)

ЭКСПЕРТ

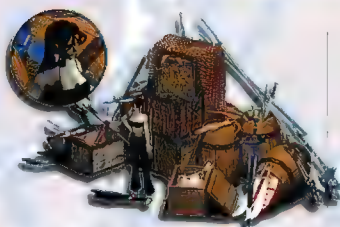
LINEAGE ИЛИ НАШ ЧЕЛОВЕК среди...



Главный мир Lineage

...Темные, ужасные времена наступили в некогда счастливом и процветающем королевстве.

Платформа: PC
Жанр: on-line RPG
Издатель: NC Soft Corporation
Разработчик: NC Soft Corporation
Требования к компьютеру: Pentium 100 (рекомендуется 133), Windows 95/NT4, 16Mb RAM (рекомендуется 32 Mb RAM), 1Mb video RAM (рекомендуется 2 Mb RAM)
Количество игроков: не ограничено
Интернет: <http://lineage.ncsoft.co.kr>
Альтернатива: Ultima Online



Ну куда же вы все пряпались?!

ты и сражаясь с нечистой, становиться все сильнее и сильнее...

Виртуальный мир Lineage выглядит очень симпатично. Графика отличается тщательной проработкой — все движения персонажа, начиная от разговора и заканчивая битвой, прорисованы весьма реалистично. Если герой попадает в невидимую область, например, заходит за здание или бредет по густому лесу, преграда становится полупрозрачной. А темной ночью можно использовать для освещения окружи светильники и факелы — выглядит это просто красиво.

Играть в Lineage немного удобнее, чем в Ultima Online — персонажи и объекты прорисованы более крупно и пропорционально. Жалко только, что нельзя прикупить себе какой-нибудь замок или хотя бы домик...

Большое внимание в Lineage уделяется общению геймеров — окно для сообщений занимает добрую треть игрового экрана. Причем текст дублируется и в стиле комиксов, появляясь в окошечке над головой говорящего бойца. Общаться можно на корейском, японском и английском языках, правда, редкие английские реплики моментально погрязают симпатичными, но, увы, малопонятными для нас иероглифами. Так что особо рассчитывать на приятную беседу не приходится, тем более что наших соотечественников на землях Lineage пока встретить практически не удастся.

Конечно, учитывая популярность нашего журнала, после этого рассказа ситуация в корне переменится, и скоро разработчикам придется подумать о добавлении к иероглифам кириллицы. Первый остров, на котором начинается нелегкий игровой путь, относительно невелик. Его можно оббежать минут за двадцать. А при достижении определенных игровых высот (и развития проекта Lineage) можно будет отправиться за пределы острова. Потенциально это делает игровой мир весьма обширным и легко расширяемым за счет новых островов, опять-таки, при доброй воле его создателей.

В отличие от Diablo и UO, в Lineage можно затеять поединки даже в городе. Правда, перед этим стоит очень серьезно подумать о его необходимости, ибо со всех сторон тут же сбегутся стражники, которых победить далеко не всегда легко.

Впрочем, без боев не обойтись — ведь, помимо «накачивания мышц», это позволит добывать средства к существованию и совершенствованию. Деньги можно отоварить в магазинах или у других игроков и разложить всем необходимым для продолжения успешных боев, начиная от доспехов и кончая магическими артефактами.

В Lineage пока доступно три класса — принц/принцесса, рыцарь и эльф. В ближайшем будущем ожидается появление волшебников, воров и даже инженеров. Набор оружия, брони и прочих полезных предметов тоже постоянно увеличивается.

Lineage активно развивается. Появляются новые персонажи, территории и монстры. Все обновление автоматическим спускают-

ся при запуске игры.

В настоящее время создатели Lineage предлагают уже коммерческую версию игры. Однако можно играть и бесплатно — тестовый аккаунт предоставляется на три дня. По истечении можно завести новый, вот только развивать своего героя придется с самого начала.

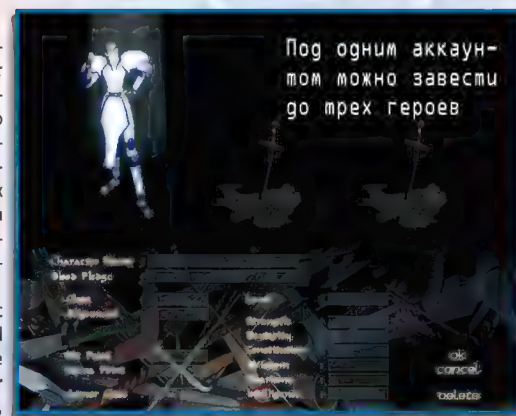
Есть в Lineage и гильдии с кланами, например, Blood Pledge Of Dark Force (<http://darkforce.hypermart.net/frame.html>), Korean-american peacekeepers (<http://www.freelyellow.com/members2/kap1/index.html>) или The Protectors (http://members.tripod.com/~Yi_Liu/Clan.html), хотя никаких формальных способов их регистрации пока нет.

Теперь несколько советов, полезных для игроков, вступающих на земли Lineage. Если вам знакома книжка Льюиса Кэрролла о приключениях Алисы, вы уже знаете, как опасно пить из незнакомых пузырьков и откусывать от загадочных пирожков. А потому будьте осторожнее с флакончиками. Например, если красная и оранжевая флажка добавит здоровья, то, отведав зелья из желтовато-бурой, можно ослепнуть минут на восемь.

Опасайтесь игроков-киллеров (PK). Они часто бросают на землю какой-нибудь ценный предмет, вроде флажки с целительным зельем, и стоят рядом, делая вид, что просто дышат свежим воздухом. Но стоит наклониться за приманкой... По этой же причине никогда не рассказывайте правду о состоянии здоровья (HP), уровне (LV) или классе защиты (AC) своего героя — тут же набегут «санитары леса», умеющие накладывать жуткие проклятия на шею.

Более того, корейские PK просто обожают поохотиться на иностранцев, так что будьте вдвойне осторожнее. Кстати, PK узнать очень легко — по красной надписи, появляющейся, если навести на него курсор.

Если станет совсем уж туго, от врагов можно убежать — скорости движения обитателей этого мира практически одинаковы. А еще лучше — зама-



Под одним аккаунтом можно завести до трех героев

нить врага к другим игрокам, которые с удовольствием изрубят обидчика в капусту.

Как и в реальной жизни, не имея опыта и хорошего вооружения, не стоит обижать сильных противников (самый слабый из монстров — Frog, далее по возрастанию — Orc, Slimb, Dwarf, Zombie, Werewolf, Skeleton, Stone Golem и Elder). Помимо опыта, при победе над хладными телами некоторых монстриков можно подобрать денежки или полезные предметы, вроде оружия или доспехов.

Для восстановления здоровья достаточно просто некоторое время оставаться на месте. Однако если вес груза в карманах будет чересчур велик, о прелесть подобного отдыха можно забыть. Наконец, если живым из переделки выйти не удалось, выберите Restart, и герой возродится вновь, правда, практически с нулевым здоровьем и без некоторых ценных предметов, но зато — не теряя набранного опыта.

Помимо официального сайта Lineage (<http://lineage.ncsoft.co.kr/>) существует достаточно много страниц любителей этой игры, например, Temple of Lineage (<http://www.fortunecity.com/underworld/hexen/446/>) или Lineage forever (<http://ik.hypermart.net/>), на которых можно найти ценные советы от ветеранов или узнать последние сплетни.

В целом Lineage смотрится весьма достойно. На знакомство с ней определенно стоит потратить свое драгоценное игровое время, тем более что первые три дня все знакомится с этим миром совершенно бесплатно.

CU-Online

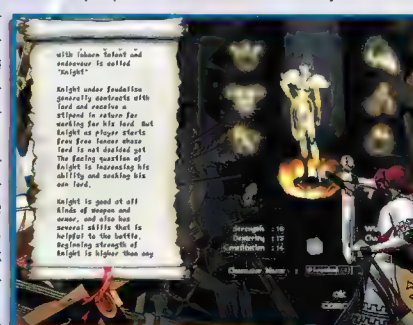
ДОСТОИНСТВА
отличная графика, удобное управление

НЕДОСТАТКИ
отсутствие новаций, переполненность игрового мира

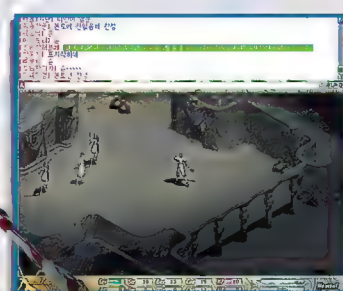
РЕЗЮМЕ
весьма достойный представитель жанра

7.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS



Так рождаются герои



В подземной резиденции местного властителя

БЕЛЫЙ ВОЛК ВЫХОДИТ НА ОХОТУ

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Россия всегда была отрезанной от игрового мира и, в известной степени, остается таковой и сейчас. Если компьютерные развлечения уже проложили себе дорогу в наши края, то настольные игры все еще практически недоступны. Wargames (особенно классические SF&F-игры — Warhammer и Battletech) худо-бедно проникают на наш рынок, а вот с ролевыми вещами дело хуже. Даже AD&D до сих пор ходит по рукам, в основном, в электронном или отсканном виде, с остальными же игровыми системами все и того хуже (хотя, казалось бы, уже некуда). Именно поэтому о многих грандах жанра настольного RPG нам практически ничего неизвестно.

Повод их вспомнить (а, точнее, узнать о них) появляется только тогда, когда их игровые миры наконец-то обретают компьютерное воплощение. Обидно, конечно, что приходится ждать так долго, но поделаться с этим практически нечего. Так что остается лишь покориться воле судьбы и воспользоваться одним из таких случаев: сразу три игры от White Wolf Studios выходят на PC и, возможно, некоторых других платформах. Это ли ни повод поподробнее рассказать об этой удивительной компании?

ЛЕВ, СТАВШИЙ ВОЛКОМ

*By Becoming a monster,
one learns what is to be human*

У истоков компании стоит замечательный человек — Марк Рейн-Хаген, чьи концепции, можно сказать, перевернули представление общественности о настольных RPG. Свою первую игру, Ars Magica, он создал еще в колледже. Как понятно из названия, играющий имел в ней дело с магией и волшебниками. Затем была основана компания Lion Rampant, продававшая вышеупомянутую игру. На покупателей Ars Magica произвела хорошее впечатление, однако, продавалась она не слишком активно. Стоит отметить, что именно в это время к компании примкнул некий Трэвис Уильямс — персона, к которой мы еще вернемся чуть позже.

В итоге, финансовые и прочие пробле-

мы привели в 1991 году к слиянию Lion Rampant с журналом о ролевых играх **White Wolf Magazine**. С этого момента и принято считать начало **White Wolf Game Studio**.

Однако финансовые проблемы никак не повлияли на способности Марка. И уже в том же году он создал два, скажем так, произведения игрового искусства, которые не только обеспечили процветание Белому Волку, но и сделали студию одной из самых новаторских компаний в истории.

Первым изобретением была замечательная игровая система, так называемая «историческая» (Storytelling Game System). В ней основной акцент делался на хороших истории и сюжете. Игры, основанные на ней, отличались необыкновенной гибкостью, которая AD&D или даже GURPS просто не сносила. Девяти атрибутов и тридцати навыков хватало для отражения практически любого действия. Да и вообще, все было довольно оригинально — отсутствие таких понятий, как «уровень» и «хит-пойнты», крайне нестандартный способ получения опыта... Кроме того, очень большое значение придавалось импровизации GameMaster'a (в их терминологии — Storyteller), живому общению (чуть ли не на уровне LARPG). Словом, система была направлена исключительно на настольные игрища.

Это, видимо, и объясняет столь долгий срок между созданием игр и их переносом на PC.

Вторым творением был **World of Darkness** — Мир Тьмы, игровая вселенная. Стиль ее совершенно неповторим и определяется как сочетание элементов классического ужаса, готики и киберпанка. Получившийся гибрид получил название gothic-punk, панко-готический мир. Он во многом идентичен нашему, но наличие сил зла наложило на него свой отпечаток. А сил этого самого зла (как выясняется, не такого уж и злого) довольно — вампиры, вервольфы,

таинственные маги, призраки и привидения. Оттого все и мрачно, высока преступность, на небоскребах Нью-Йорка восседают химеры... За кулисами же политики великих держав стоит нежить. Словом, вместо фэнтези или научной фантастики нам предложили мир, максимально похожий на наш собственный.

Основной акцент был сделан на гуманизме. Случай поистине уникальный, аналогов ему нет. Стандартные идеи RPG были вывернуты наизнанку. Вместо героев, которые пачками валят монстров, игроки управляли персонажами-монстрами, от одной мысли о которых мирная часть населения впадает в панический ужас.

Уже к первой игре **Vampire: The Masquerade** был подзаголовок — «Стань монстром и пойми, что значит быть человеком». Она прогремела на рынке, при этом получив вдобавок Origins Award за лучшие правила к RPG. Так что **Vampire** можно смело считать одним из наиболее успешных дебютов в истории ролевой индустрии. Как водится, за основным рулбуком последовали многочисленные модули, дополнения, пояснения, художественная литература и прочие средства выбивания денег из карманов рядовых потребителей. Последние, правда, не жаловались, и вторая игра, размеренная в том же Мире Тьмы, **Werewolf: The Apocalypse**, стала не мень-

шим, а то и большим хитом. За ней последовали **Mage: The Ascension**, **Wraith: The Oblivion** и **Changeling: The Dreaming**. Причем, в их создании Марк Рейн-Хаген играл далеко не последнюю роль.

В настоящий момент **White Wolf** занимает почетное второе место среди производителей настольных игр в США, вслед за монструозной **Wizards of the Coast**, которая после покупки TSR вряд ли сойдет со своего пьедестала. Кстати, одна из основателей **White Wolf** Лиза Стивенс, покинув компанию вскоре пос-



ле успеха **Vampire**, принимала участие в создании «береговых колдунов».

Сейчас «Белый Волк» активно развивается. Постоянно появляются новые продукты по старым игровым линиям, разрабатываются и оригинальные — например, научно-фантастическая Trinity. Началось «вторжение» и на территории Warhammer и Battletech — настольный воргейм **Trinity Battleground**. Последняя разработка вообще шокирует — **Mind's Eye Theatre** — ролевая игра без правил, сплошной Live-Action. Нечто совершенно невообразимое! Жаль, но уж эту-то игру на PC перенести невозможно принципиально.

Ух! Надеюсь, короткий экскурс в историю **White Wolf** не был утомительным. Теперь перейдем к тому, ради чего все это и было рассказано. А именно, к предварительному взгляду на три игры, действие которых развернется в мире **World Of Darkness: Vampire, Werewolf и Mage**.

VAMPIRE: THE MASQUERADE

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Nihilistic Software
ОНЛАЙН:	www.activision.com
ВЫХОД:	осень 1999

*Blood and death are waiting,
like a raven in the sky
I was born to die*

MANOWAR

Первая игра от White Wolf, сразу же ставшая хитом, остается наиболее популярной среди всех настольных работ компании — по ней был даже снят мини-сериал (случай, насколько я понимаю, редкий, если не уникальный). В настоящий момент действует уже вторая редакция правил. Помимо основной линии, предусматривающей игру за вампиров в современных Европе и Америке, существуют еще два варианта — **Vampire: The Dark Ages**, посвященный кровососам средневековья, и **Vampire: Kindred of the East**, рассказывающий о весьма специфических кайнитах Востока (каинит — вампирское самоназвание). Трудно сказать, какая именно линия будет использована в игре. По всей види-

мости, некое сочетание оригинального **Masquerade** с небольшой примесью **Dark Ages**.

Vampire была и остается самой трагической игрой Белых Волков. Персонажам постоянно приходится обуздывать Зверя в самом себе, удерживаясь от злодеяний (вампирам регулярно требуется свежая кровь, а нападение на беззащитных людей с целью протыкания яремной вены добрым делом назвать никак нельзя). Судя по всему, основные элементы игры будут сохранены и в компьютерной версии. Во всяком случае, Nihilistic, вне всяких сомнений, пытается это сделать.

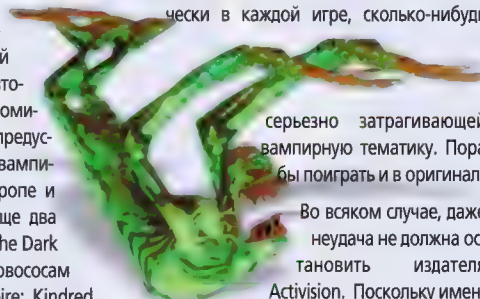
На данный момент неизвестны абсолютно никакие детали, касающиеся сюжета, персонажей и тому подобного. Раскрыты только некоторые технические подробности. А именно, **Vampire** будет игрой трехмерной и от третьего лица, причем, движок разрабатывается свой. Понятное дело, задействованы 3D акселераторы. Пока скриншоты недоступны, но одно можно сказать вполне определенно — игра просто обязана быть мрачной, причем, очень и очень мрачной. Вампиры, как известно, солнечного света не переносят, рискуя выходить из своих убежищ только ночью.

В общем, дело ясное, что дело темное. Конечно, в Nihilistic Software работают люди опытные, но их основные достижения лежат в области 3d-Action. Хотя в этот раз никакого намека на аркадную суть игры не было. Напротив, слышны искренние заверения в крепком сюжете и настоящей ролевой игре. Что ж, будем надеяться, что ее мы получим — вторую стоящую вампирскую историю после **Blood Net**. Ведь отголоски настольного **Vampire** слышны, надо сказать, практически в каждой игре, сколько-нибудь

серьезно затрагивающей вампирскую тематику. Пора бы поиграть и в оригинал!

Во всяком случае, даже неудача не должна остановить издателя Activision. Поскольку имен-

но в их руках исключительные права на реализацию игр по всем трем направлениям. И уж, рано или поздно, нормальный продукт, будем надеяться, окажется в наших руках.



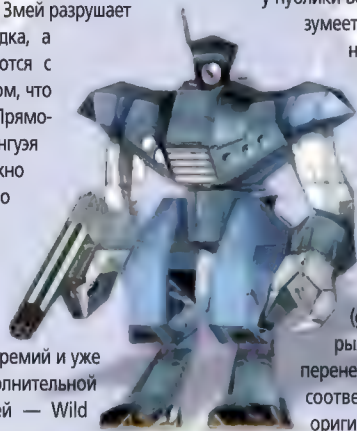
WEREWOLF: THE APOCALYPSE

ПЛАТФОРМА: PC (Dreamcast)
ЖАНР: 3D-Action с элементами RPG
ИЗДАТЕЛЬ: ASC Games
РАЗРАБОТЧИК: Dreamforge
ОНЛАЙН: www.ascgames.com
ВЫХОД: 3-й квартал 1999

*My father was a wolf,
 I'm the kinsmen of the slai
 Sworn to rise again*

MANOWAR

Werewolf стал вторым, не менее успешным, чем Vampire, проектом «Белых Волков». С одной стороны, трагедия волкодлаков несколько меньше, чем вампиров. Но, с другой, в игру была введена некая философская система мира из Ткача (Weaver), Дикости (Wyld) и Змея (Wyrm). В настоящее время Змей разрушает вселенную Порядка, а вервольфы борются с ним, зная при этом, что их карта бита. Прямотаки как у Хемингуэя — человека можно уничтожить, но его нельзя победить. Все это не прошло незамеченным, Werewolf получила несколько премий и уже обзавелась дополнительной сюжетной линией — Wild



West.

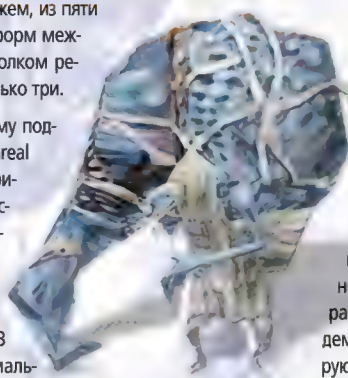
Думается, именно эта игра на PC и способна выпустить обеих своих товаров. Маг и Вампир могут провалиться, раскрутка же Вервольфа уже идет полным ходом. И неудивительно — разработчик и издатель крайне опытные, а во главе проекта поставлен вышеупомянутый Трэвис Уильямс.

Помимо чисто маркетинговых причин, есть и еще одна важная деталь. Пусть Vampire будет действительно ролевой игрой. Пусть. Но даже на фоне нынешнего интереса к ролевкам общая тенденция такова — на 3D Action обращают больше внимания и покупают их лучше. Вервольфу, думается, и уготована именно такая участь. К тому же, движок уже опробован — гарантированно вызывает у публики восторг — это Unreal. Разумеется, он будет существенно доработан. Например, рукопашный бой среди гару (самоназвание вервольфов) — не редкость и, соответственно, есть куда вносить изменения. Надо включить и специальные магические способности волкодлаков (gifts), лишь часть которых, к сожалению, будет перенесена в игру. Вообще, с соответствием настольному оригиналу, понятное дело, не

все гладко — скажем, из пяти промежуточных форм между человеком и волком решено оставить только три.

Уж не знаю, почему подгонка движка Unreal под Мир Тьмы привела к таким последствиям, но ресурсы Werewolf будут пожирать с прямо-таки волчьим аппетитом. В качестве минимальной конфигурации уже заявлен Pentium II 233 с 32 мегами. Естественно, плюс 3D акселератор.

Несмотря на все вышеизложенное, сюжету уделяется очень большое внимание, поскольку есть тут, как-никак, и элементы RPG. Главный герой, некто Райан, принадлежит к наиболее темному и злобному племени вервольфов — Black Spiral Dancers (племени у гару — аналог рас в других ролевых играх). Но когда-то его предки принадлежали к самому светлому племени, White Howlers, которое принесло свои души в жертву ради борьбы со Змеем. Очевидно, вокруг темных тайн прошлого и будут крутиться злоключения Райана. Злоключения — потому что все прочие 13 племен относятся к Black Spiral Dancers с нескрываемой ненавистью. В такой обстановке спасать мир, сами понимаете, сложно, хотя сделать это и придется наверняка (естес-



твенно, вопреки оригинальной концепции).

Что ж, на данный момент Werewolf — наиболее перспективный проект из тех, что делаются по играм White Wolf. Жаль, конечно, что это не RPG. Но не будем загадывать раньше времени — дождемся демо-версии, которую обещают выпустить во втором квартале следующего года.

MAGE: THE ASCENSION

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: RPG/Interactive Movie
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: HyperBolt Studios
ОНЛАЙН: www.hyperbolt.com
ВЫХОД: неизвестна

*Beneath a cloak of magic
 I meet them in the air I am invisible,
 I move without a sound*

MANOWAR

Если о Vampire известно совсем немного, то с Mage дела обстоят значительно хуже. Что касается настольного варианта, то он весьма успешен, в настоящее время существует и дополнительная линия — Mage: The Sorcerer's Crusade. Возможно, что это одна из лучших магических систем вообще

— что неудивительно, ведь первая игра Марка Рейна-Хагена (Ars Magica) была посвящена исключительно волшебству. И в Mage появилось 9 сфер магии (причем, к стандартным огню-воде-воздуху и так далее не имеющих никакого отношения), такое понятие, как «парадокс» — реакция бытия на неестественные магические события, свойственная системам White Wolf гибкость — прямо на ходу можно выдумать практически любое заклинание.

Но... Совершенно неизвестно, попадет ли все это в PC-вариант. Ибо HyperBolt Studios известны как экспериментаторы с интерактивным кино; в числе их последних работ — X-Files Interactive CD-ROM Adventure. По меткому выражению одного из критиков, в ней, «как и во всех интерактивных фильмах, интерактивного мало», хотя игра, безусловно, очень понравилась фэнам сериала.

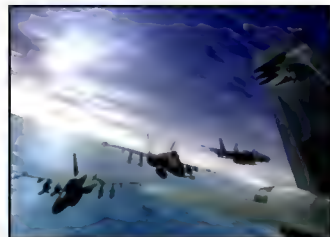
Если нас ждет именно такая перспектива, это прискорбно. Ведь «ролевое начало» такой игры не спасет даже замечательный мир настольной версии вкупе со сколь угодно передовыми технологиями. Большие поклонники вселенной Mage, конечно, будут рады несказанно, но в России таковых сыскать днем с огнем... Так что будущее игры туманно. Это чувствуют, похоже, и западные бизнесмены издатель пока не найден. Да, хорошо бы в White Wolf нашли более солидного разработчика для следующего проекта-конвертации.

СИ

Super Hornet

Александр ЧЕРНЫХ
 holod@gameland.ru

На свете есть такие самолеты, которые с самого момента появления на свет приходится терпеть рождение огромного количества компьютерных пародий на их реальную и серьезную сущность — симуляторов. К «невезучим» боевым машинам относятся, например, F-16, симуляторов которого только за последние два года было



сделано около 10 штук. С недавних пор, пожалуй, к таким машинам относится и F-18 Hornet — только сейчас в работе находится, по крайней мере, два или три симулятора этого истребителя. Один из них — «Super Hornet» от DI, создателей симуляторов «Apache Longbow», «Hind» и «F-16 Fighting Falcon» (вот-вот! Я же говорил!). Конечно, DI уверена, что «SH» будет лучшим симулятором из созданных за последние несколько лет вообще, и, естественно, лучшим симулятором F-18 в частности. Откуда такая наглая уверенность, спросите вы? Ну, тут DI есть, что сказать.

Итак, в новом «Хорнете», если верить создателям, будет куча всяких интересных вещей. Во-первых, реалистичная мо-

дель работы радара APG-73: в игре у него планируется 8 режимов «Воздух-Воздух», шесть режимов «Воздух-Земля» и семь аэронавигационных режимов. Кроме того, идеально похожая на настоящую модель управления бортовым вооружением с поддержкой пяти типов ненаступательных видов оружия и 22 разновидностей привычного, включая JSOW, JDAM- и SLAM-системы. Видимо, можно даже не упоминать, что модель полета обещана, как обычно, потрясающая. Правда, будет и кое-что действительно новое — например, рулежки по авианосцу до и после взлета под бдительным и неусыпным контролем летных служб одного. Они и будут постоянно комментировать ваши действия в течение каждого вылета, не давая почувствовать себя в одиночестве, даже если у вас и нет возможности играть в multiplayer-режиме, который, естественно, также обещан в абсолютно непередаваемых объемах. Для последнего созданы, как ни странно, и привычные пакеты сингл- и тим-миссий, а также некие задачи в стиле «захватить флаг» (хотелось бы видеть, как они будут организованы в авиасимуляторе).

Естественно, только на мультиплеере далеко не уедешь — от кампаний для одного игрока никуда не денешься. Таковых припасено две: в северном регионе Баренцева моря (ау, «Флит Дефендер»!) и в Индийском Океане. Кампании, по всей видимости, будут статическими, так



как авторы обещают обилие видеороликов внутри самой игры. Приятно, что ролики планируются в MPEG-формате — следовательно, за их качество беспокоиться не приходится. Да, чуть не забыл: в самом игровом движке авторы обещали создать весьма интеллектуальную внешнюю камеру — таким образом, вы всегда сможете наблюдать свой самолет снаружи в наилучшем ракурсе.

Напоследок успокою тех, кто уже спрашивает: а графика-то там как? В полном порядке! DI сотворила отличный быстрый движок — с красивым динамическим освещением и гениальными объемными облаками (вы всегда сможете в них спрятаться) — даром что (это уже мое личное предположение) не стоит связываться с этой игрой, если у вас нет 3D ускорителя. Время берет свое.



Вот такую игрушку готовят нам спецы из DI. Напоследок хочу добавить, что будь эта игра не симулятором «Хорнета», а, например, симулятором какого-нибудь «Интрудера», или «Бронко» — она казалась бы куда интереснее. Но что выросло — то выросло. Итак, «Super Hornet», Digital Integration.

СИ



Fleet Command

Андрей
АЛАЕВ

Морские wargames — очень специфический жанр, и черт его знает, почему так вышло. Может, дело в том, что настоящих прародителей у них фактически нет. Не поймите меня неправильно — в настольном варианте существуют, наверное, все или почти все баталии с древнегреческих времен до арабо-израильских или фолклендских конфликтов нашего многострадального XX века. Но с типичной военно-морской игрой такие варианты на PC имеют мало общего — они все же походовые и имеют полный набор типичных настольных элементов. Прямые конвертации их на компьютер не пользуются большим успехом — вспомните хотя бы Super 5th Fleet.

Настоящие же морские wargame отличаются от своих сухопутных и настольных товаров, как авианосец от кавалериста. Это просто монстры жанра, с совершенно фантастической глубиной детализации и потрясающим реализмом — «стальным пантерам» курить полчаса! Более того, они НЕ походовые. Правда, не превращаясь от этого в RTS (и, слава Богу), однако вызов канонам жанра налицо.

То есть морские воеггеймы сами по себе — явление несколько экзотическое. Что же должна содержать в себе игра, чтобы даже на столь необычном фоне выглядеть оригинально? В этом сейчас нам и предстоит разобраться на примере находящейся в стадии разработки игры **Fleet Command** — симулятора морских сражений конца XX века.

КРАСИВО! ВОЛШЕБНО!

Начинать статью с графических особенностей игры обычно не принято. Однако в данном случае придется поступить именно так, поскольку графика **Fleet Command** обращает на себя особое внимание. Казалось бы, ничего шедеврального — обычная для сегодняшнего дня акселерированная картинка. Трехмерная, что уже само собой разумеется. Но фокус в том, что еще ни разу 3D

графика, да еще с применением 3Dfx, не использовалась в военно-морских играх. Судя по всему, первопроходцем нового измерения все же будет **Fighting Steel** отSSI — просто выйдет раньше, но уж в использовании современных технологий **Fleet Command** должна стать лидером.

Может возникнуть законный вопрос — а зачем, вообще, игре подобного плана трехмерная графика? Если в том же **Fighting Steel** основные сражения ведутся в пределах прямой видимости (все-таки Вторая Мировая), то **Fleet Command** посвящена современным морским боям, в которых противники друг друга чаще всего даже не видят, а обмениваются разве что ракетами. На этот вопрос разработчики, ничуть не смущаясь, хором отвечают: «Потому, что это круто!». Словом, все просто. И главное — красиво.

Что ж, давайте ценить в людях честность. Ведь все помнят, что вид «с вороньего гнезда» в **Great Naval Battles** никак не практичного значения не имел, а служил для той же самой красоты. Но зато какая это была радость! Так что позиция Sonalysts ясна совершенно — сейчас некрасивые игры не продаются.

Стоит отметить, что все не просто красиво, а действительно красиво, даже без скидок на воеггеймовую суть игры. Конечно, модели детализированы не максимально — бесконечное число полигонов еще никто не вводил, так что некоторые детали отображены только на текстурах, — однако радарные установки, орудийные башни и прочие наиболее заметные элементы кораблей представляют собой нормальные трехмерные объекты.

Основным средством управления остается знакомая по **Harpoon** и **GNB** двумерная карта. Но теперь, кликнув на любую картинку на ней (наконец-то, можно выбрать понятные всем изображения вместо проклятых натовских символов), вы сможете созерцать потрясающее своей красотой зрелище полигонного военного корабля. Или самолета. Или подлодки. Стоит оценить самоотверженный труд Sonalysts по включению в игру массы образцов военной техники аж 16 стран: по-моему, такого разнообразия не было еще нигде.

Словом, у массы игроков вполне может зародиться следующий вопрос — а не будет ли все это великолепие тормозить? На память приходит достопамят-

ный **Harpoon 2**, который при своей абсолютно спартанской графике вытворял с компьютером такое... Владельцы DX4/100 стонали и плакали, а по сообщениям западных друзей им с их «Пентiums» приходилось не намного легче. Современный морской бой, особенно с большим количеством кораблей, радаров, сонаров, массой ракет и всем-всем-всем — не самая простая вещь для моделирования.

НО! Нам клятвенно обещают, что **Fleet Command** должен идти достаточно быстро — конечно, если у вас есть 3Dfx, ибо ускорение графики, по счастью, не отдано на откуп и без того загруженному процессору.

На этом будем считать разговор о графике законченным. Переходим к действительно важным вещам.

RTS? НЕТ, РЕАЛЬНОЕ ВРЕМЯ!

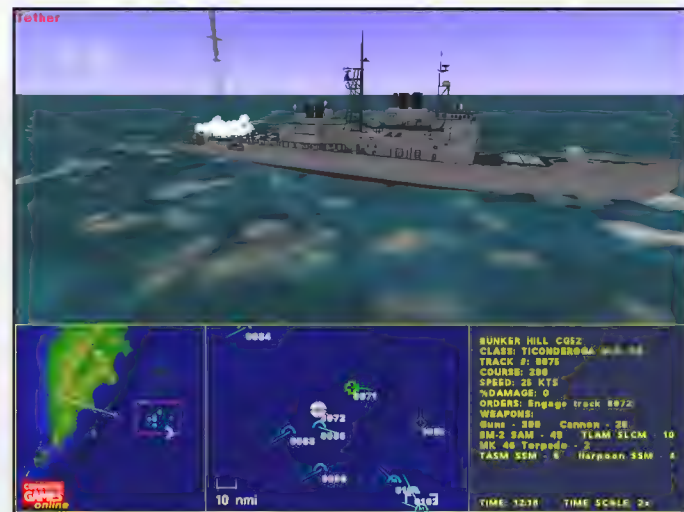
Несомненно, походовые морские wargame — неудобоваримое блюдо. Поэтому они в основном и используют реальное время. Повторяю для тех, кто в C&C, — реальное. То бишь, за секунду **Миг-29** пролетает ровно столько, сколько бы он пролетел на самом деле. При этом остается достаточно времени для раздумий: сколько бы ни пролетел упомянутый **Миг** за упомянутую секунду, все равно это мизер, если поле боя — весь север Атлантики. Более того, часто секунды будут течь слишком медленно, и придется включать компрессию. А для персон совсем уж медлительных (вроде автора этой статьи) предусмотрена полная пауза, в течение которой можно отдать сколько угодно приказов.

Последняя возможность может пригодиться не только «тормозам»: в игре приходится иметь дело с довольно большими соединениями — как своими, так и вражескими. Десятки самолетов, кораблей и подлодок (можно добавить еще ракеты, которые игра будет, безусловно, отслеживать) — немудрено запутаться. Конечно, времени 1:1 в большинстве случаев вполне хватает, но в разгар боя любое промедление может окончиться торпедой в борт. Тогда-то и нужна пауза.

Касательно приказов. Игра явно придерживается канонов лидера в жанре — **Harpoon**. Всего команд относительно немного, но достаточно для отражения реалий боя. Разумеется, можно задавать цели, путь перемещения, даже менять формуацию подразделения. И хотя, как справедливо отмечают разработчики, в современном морском сражении она уже не столь критична, как, скажем, 50 лет назад, все же возможность перестроения групп оставлена. Что хорошо.

В принципе, можно отдавать приказы и целой группе, выделив ее на манер RTS мышкой, однако эффективность, особенно если дело касается боя, а не перемещения, в таком случае будет невелика. Гораздо удобнее командовать каждым юнитом в отдельности. Сделать это довольно просто — при клике на любом объекте появится небольшое меню.

Создание удобного интерфейса — то, на что особенно напирал дизайнеры FC. И это правильно. Например, в **Harpoon** полное освоение всех возмож-



ностей и исследование тайн управления занимало огромное количество времени (чем, возможно, и объясняется довольно узкий круг его поклонников, по крайней мере, в России), а система с рор-уп меню, напротив, удобна. Sonalysts вообще рассчитывают приблизить игру по степени удобства к RTS, чего, я думаю, у них все же не получится, однако, ничего плохого в подобном стремлении нет.

Среди новаторских идей, заложенных в FC, — реалистичный подход к проблеме связи. Вполне вероятно (эта деталь еще недоработана), что корабль с поврежденными системами связи может выйти из-под контроля игрока. А подлодки, погрузившись на определенную глубину, также становятся неуправляемыми — что вполне соответствует действительности. Такие, казалось бы, мелочи заметно усложняют игровой процесс.

3 СПОСОБА КОМАНДОВАНИЯ ФЛОТОМ

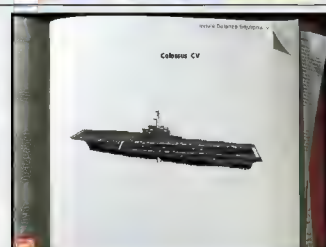
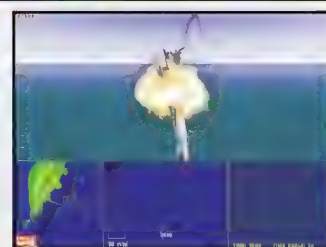
В игре предусмотрено около 12 одиночных миссий плюс несколько обучающих. В миссиях нет ничего необычного — вам выдают задание, переводят под командование несколько юнитов, и вперед! Покажи, что ты умеешь, как ты управляешь своим флотом, как с минимальными потерями сможешь выполнить приказ. Да еще в условиях нехватки времени!

Гораздо интереснее устроена кампания. Она состоит из четырех этапов, каждый из которых разворачивается в определенном театре боевых действий. Фактически, каждый этап — это мега-сценарий огромного размера, без временных ограничений и с привлечением огромных сил. Более того, на таком уровне можно и нужно будет заниматься менеджментом ресурсов — естественно, весьма и весьма ограниченных. Конечно, возможности клепать новые корабли пачками не будет, но хоть какая-то перспектива пополнить свои эскадры и эскадрильи уже радует. Этапы в кампании, разумеется, взаимосвязаны, и корабли, потопленные на первом, уже не воскреснут на втором.

ДОЛГОЖДАНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЙЕР

В наше время игра без multiplayer выглядит недоделкой, так что и **Fleet Command** без многопользовательской игры не обойдется. Военные действия развернутся команда на команду, либо

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: морская wargame
ИЗДАТЕЛЬ: Jane's Combat Simulations
РАЗРАБОТЧИК: Sonalysts
ОНЛАЙН: www.janes.ea.com
ВЫХОД: первая половина 1999

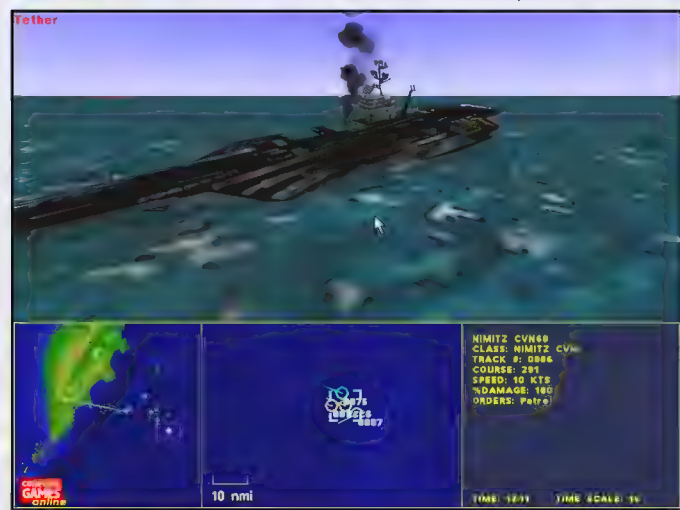


команда против AI (по поводу которого, к сожалению, пока еще ничего не известно). Причем, в одной команде может быть огромное количество людей — каждый руководит своим подразделением, а может, даже и отдельным кораблем. При желании можно даже назначить кого-то заведовать береговым снабжением, хотя найти человека, который на это согласится, я бы не взялся.

Опять же, в духе времени, к игре прилагается редактор сценариев с достаточно обширными возможностями. И, чтобы завершить разговор о приятных элементах в **Fleet Command**, упомянем неприменную в любой морской wargame базу данных по технике.

ФИНАЛ

Коротко говоря, нас ожидает **Harpoon**, только очень и очень красивый. Упрощений будет, судя по всему, достаточно немного, но реализм, к счастью, сильно не убавится. Хорошо ли это? Безусловно. Позволит ли это игре выйти в лидеры жанра? Говорить об этом пока что рано: в числе конкурентов и уже упоминавшийся **Fighting Steel**, и **Harpoon 4**. А посему не остается ничего, кроме как ожидать последовательного выхода этих игр. И только потом, усев дно океана затопленными кораблями, делать окончательные выводы.



Fireteam

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Жизнь наша полна стрессов. Нас тупили человеку на ногу в автобусе или зарплату недоплатили на работе — копится у него в душе негативная энергия. А когда наберется ее достаточно, — бах! — плещет через край неприкрытой агрессией в адрес всего окружающего.

А все почему? Просто не сумел человек вовремя обеспечить себе должную эмоциональную разрядку. Когда на душе грустно, пакостно и хочется наступать кому-нибудь по голове, не стоит противиться своим желаниям. Просто объект для «выпускания пара» следует выбирать такой, чтобы не было потом мучительно обидно. А также больно.

Компьютер, по сути своей, противник слишком уж равнодушный. Ему все равно, проигрывать или побеждать, не дрогнет его процессор, когда вы загоните своего виртуального врага в угол, и не покатысь по монитору слеза бессильной злобы, когда будет нанесен последний победный удар. Совсем другое дело, если фигурками на экране управляет кто-нибудь живой и знакомый, если противник настолько реален, что вы видите, как он испуганно мечется по карте, слышите его прерывистое дыхание, если вместе с последней гранатой до него долетает ваш победный крик: «Ты труп, приятель!» Тогда можно смело сказать: вот лучшее средство для борьбы со стрессами. Называется оно Fireteam, и очасливить его появлением нас собираются уже в декабре.

УБИЙСТВО ON-LINE

Сюжета в игре, в общем-то, никакого нет. Для начала игроков, одержимых жаждой убийства себе подобных, собирают в чате, где они делятся на команды — от двух до четырех человек в каждой. А все последующее действие более всего напоминает Crusader: No Remorse (если только вы способны представить себе полтора десятка крузадеров, носящихся по одной карте и управляемых исключительно живыми людьми). Та же самая милая сердцу техногенно-изометрическая местность, те же рожденные болезненной фантазией разработчиков бесчисленные power-up'ы, телепорты, пушки и снаряжение. Ну и, конечно же, цель: привести в неживое состояние

максимальное количество врагов в исторически короткие сроки, потеряв при этом как можно меньше членов своей команды. И все это — в одной из четырех игр:

Team Deathmatch. Идея эта возникла еще на заре человечества, когда питекантроп Аууух ходил со своими товарищами бить морду соседнему племени. Любили наши дикие предки повязывать, кто же из них сильнее, и с тех пор изменилось совсем немного. Разве что на смену камням и палкам пришли гранаты с пулеметами. Но задача все та же — как можно быстрее извести команду(ы) противника, не гнушаясь при этом никакими средствами. Просто и сердито.

BaseTag. Многовековая идея слегка усложняется наличием у вас собственной базы, которую нужно охранять от враждебных поползновений. Соответственно, команда ваша разделяется — кто-то ста-

новится мужественным защитником родных рубежей, а кто-то идет громить чужой дом. А что такого, если не мы их, то вдруг — они нас?

Capture The Flag. Салочки на выживание. Суть в следующем — необходимо выкрасть чужие цветные флажки и перетащить их к своим.

Ну, а по дороге — веселая стрельба и риск расстаться не только с награбленным, но и с жизнью. А вообще крайне умилиительно видеть десантника в полном боевом облачении, спершего флаг из стана врага и радостно улепетывающего к родной территории под перекрестным огнем. Как говорится, было бы из-за чего...

Gunball. Это уже для гурманов и эстетов. Как в анекдоте — «футбол на минном поле». Или, вернее, футбол с минами, гранатами и пулеметами. Есть ворота, и даже мячик, вот только как это никто раньше не додумался, что лучший способ обойти вражеского нападающего — попросту пристрелить его. Хотя Рональдо это вряд ли бы понравилось...

График убийств такой: 10 минут игры, потом короткая передышка. Десятими-

нутный лимит времени введен для того, чтобы игроки не засиживались на одном и том же поле, давая возможность как можно большему количеству желающих быть вовлеченными в игровой процесс. Отдыхать и расслабляться вам предлагается в Холле, где можно посмотреть результаты предыдущих и даже еще не закончившихся игр, поболтать в чате и сформировать свою команду. О ней — подробнее.

СЛУЖИЛИ ТРИ ТОВАРИЩА

Выбирать того бойца, вместе с которым вы будете переживать все тяготы и невзгоды сражений, предстоит всего из трех категорий:

Gunner. Конечно, все это очень хорошо и здорово: плазменные зенитки, танки с ракетным двигателем или штурмовая авиация в открытом космосе. Но основной груз войны всегда вытаскивала на себе простая пехота, состоящая из таких, как этот парень. Есть в нем все-таки что-то от боевого слона: пусть не слишком умен, зато силы — хоть отбавляй, и защита самая наилучшая. Но вот скорость... Похоже, если бы даже этого слона волокли по земле волоком, передвигался бы он побыстрее. Вооружение — Black Lion AS-1 Plasma Cannon — самое мощное из известных на сегодняшний день ручных орудий. Отсюда вполне закономерно вытекает рекомендация по использованию стрелка в качестве мобильной сторожевой башни — поставил его где-нибудь, и можно неспешно отстреливать пробегающих мимо.

Scout. Единственный в игре женский персонаж, так что извольте относиться к ней уважительно — то есть, отстреливайте ее, ребята, в первую очередь, пока она не подстрелила вас! Особа эта, из-за красоты своей и общей хрупкости телесной конструкции, наделена самой высокой скоростью передвижения. Составляющей частью ее экипировки является мощный детектор, определяющий местоположение вражеских солдат. Разведчица будет вашими глазами и ушами, она незаменима в случаях, когда нужно молниеносно спереть что-нибудь под носом у противника. Однако за все приходится платить: броня у scout'a нулидышная, а из вооружения только Talon LR-3 Plasma Repeater — фактически, оружие ближнего боя, опасное лишь на минимальном расстоянии, с невысокой точностью попадания, но с неплохой скорострельностью.

Commando. Порой, сложнее всего бывает сделать выбор. Коммандос — золотая середина, компромиссный вариант между стрелком и разведчиком. Вооружение: Howler GA-7 — плазменная штурмовая винтовка с высокой точностью стрельбы. Ну, а все основные жизненные параметры оцениваются как средние: скорость передвижения, обычная броня и уровень здоровья. Коммандос пригоден для выполнения практически любых заданий, однако, это вовсе не значит, что ваша команда сможет обойтись без первых двух бойцов.

Управление солдатом осуществляется с мыши и клавиатуры одновременно. Клавишами мы ходим туда-сюда, ложимся/встаем в полный рост и перебираем повешенное на hotkeys оружие. Мыши-



ный же курсор служит в игре исключительно для стрельбы, причем, сюда разработчики добавили один хитрый момент: чем дольше вы продержите объект в перекрестье прицела, тем больше вероятность точного попадания в него (а это подразумевает, что можно будет еще и промахнуться!). Однако по сравнению все с тем же Crusader: No Remorse, движения персонажей несколько упростились, во всяком случае, никаких перекатов и стрельбы из низкого приседа с подскоком уже точно не будет. Ладно, не очень-то и хотелось.

Командный дух — это тот монолит, на котором покоится вся идея игры. Волкам-одиночкам не место в Fireteam, здесь мало уметь хорошо стрелять и ловко передвигаться по местности, очень важно еще и грамотно договориться со своими напарниками о совместных действиях, без которых все усилия пойдут прахом. Ну, а без помех обсуждать свои планы на дальнейшую жизнь прямо во время боя поможет одна весьма оригинальная технология...

TEAMTALK™

Долгие годы будоражила умы геймеров всего мира идея голосового общения во время игры. Специальные программы придумывались, патчи всякие... Почти все напрасно. То лаг проклятый заедает, и голос доходит до абонента акkurat к концу боя, то после перекачки пятимегабайтного файла с удивлением выясняешь, что предназначен он, оказывается, для совершенно особой версии игры, ничего общего с лежащей у вас в коробке не имеющей. Словом, мрак. Конечно, сохранились еще монстры игрового мира, способные одной рукой терзать мышь, а другой не только переключать оружие, но и отстукивать ехидные сообщения типа: «Ты как, приятель, не заснул еще?» Но это все-таки высший пилотаж, большинству смертных недоступный.

В последнее время разработчики зашевелились и стали один за другим придумывать всякие патентованные технологии для своих новых игровых проектов. Ну, а целиком и полностью онлайн-овому Fireteam, как говорится, сам Бог велел. И команда Multitude не только разработала систему голосовых коммуникаций TeamTalk™, но и сделала ее одним из основных козырей игры. Судите сами: все бета-тестеры в один голос (не иначе как во время своего бета-тестирования) утверждают, что при использова-



нии самого обычного модема 28800 задержка практически не ощущается! И это при том, что в команде — четыре человека, одновременно говорящих, кричащих и рычащих, а команд таких — тоже до четырех на одной карте. А если еще вспомнить о том, что в каждой коробке с игрой будут вложенные головные наушники с микрофоном — такие, какими обычно пользуются телефонные операторы, — идея становится и вовсе заманчивой, как никогда. Конечно, сделав поправку на российские реалии, загаженные и загруженные телефонные линии, удаленность цивилизации и тому подобные неприятности.

ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ...

Все игры будут проводиться на специальном сервере компании Multitude. Здесь и система автоматического обновления версии игры, и возможность скачать новые карты и новых бойцов, даже рейтинговая система контроля, не позволяющая очень уж сильным игрокам безнаказанно обижать слабых.

Но за все это удовольствие придется платить в самом что ни на есть прямом и вульгарном смысле этого слова. Поначалу речь шла о ежемесячной оплате, потом, когда игровой форум взорвался негодующими воплями, о поквартальной. На ней пока что и остановились. Что есть, отнюдь, не хорошо для всех обитающих в нашей стране. Потому как Multitude далеко, а вовсе не у каждого из нас лежит в бумажнике эта самая пластиковая Visa. Правда, по хорошей традиции последних лет, компании-разработчики включают-таки Россию в свои представления о цивилизованном мире и стараются худо-бедно обеспечить нашу с вами возможность периодически расставаться с деньгами. Но это опять-таки «обычно». Пока что компания Multitude молчит о своих планах в отношении России, похоже, ей сейчас просто не до нас. Что ж, мы люди терпеливые, если не очень долго, то можем и подождать. А там, глядишь, и русский сервер появится...



Simon The Sorcerer 3D

Максим ЗАЯЦ

maxim@gameland.ru

Как минимум, один раз в жизни всем нам приходится делать выбор. Вот и перед компанией Headfirst Productions, в которой собрались практически все, кто занимался созданием первых двух игр из серии **Simon The Sorcerer**, возникла дилемма: либо перестать делать приключенческие игры вообще, либо поддаться влиянию моды и создавать третью часть **Simon's** полностью трехмерной. Как можно догадаться, выбрано было второе.

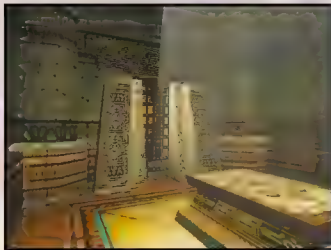
Если честно, я уже перестал надеяться на продолжение: слишком много времени прошло с момента выхода второй части. Однако новый Симон тут как тут: в своей неизменной мантии и джинсах, ничуть не постаревший, зато ставший абсолютно трехмерным. Если мне не изменяет память, в первой части игры собака Симона, раскопав на чердаке дедушкину волшебную книгу, исчезла, заставив нашего героя отправиться на ее поиски в волшебную страну. Закончилось же все это не только нахождением четвероногого друга, но и поражением злого колдуна Сордида. В сиквеле — **The Lion, The Wizard and the Wardrobe** — дух Сордида вернулся из могилы, разбуженный пло-

хим и непослушным мальчишкой, вместе с которым они стали готовить свои планы завоевания вселенной. И вновь пришлось Симону облачиться в мантию волшебника, чтобы спасти этот мир. И вот, наконец, третья часть — наш герой должен (уже в который раз!) остановить злого колдуна и вернуться домой.

Чего не хватает большинству приключенческих игр? Правильно, пресловутой replay ability. Вы заканчиваете играть, и коробка даже с самой интересной adventure отправляется в почтовую ссылку — пылиться на полке в ряду себе подобных. И едва ли когда-нибудь вы достанете ее оттуда вновь — кому интересно по второму разу решать все те же головоломки и слушать уже знакомые диалоги. **Simon The Sorcerer 3D** призван исправить это досадное упущение: разработчики с гордостью анонсировали нелинейный сюжет с массой возможных концовок. Ну, а дополнительным стимулом к тому, чтобы, передохнув немного, вновь засесть за прохождение, послужит целый набор мест и персонажей, при первой попытке вовсе недоступных.

Хорошо, если вы знаете английский язык как родной, с удовольствием вчитывае-

тесь в тексты диалогов, наслаждаясь их тонким юмором и стилем. А если нет? Если вы пускаетесь в плавание по морю слов с толстенным словарем наперевес и все равно тонете в обилии незнакомых



оборотов и пустейшего трепан? Настроение портится, игра продвигается в час по чайной ложке и, наконец, забрасывается совсем. А всего делов-то было — добавить небольшую кнопку «Banter Button», отсекающую «лишние» диалоги и оставляющую для прочтения лишь жизненно необходимые факты. Удачная идея, согласитесь, ведь большую часть времени Симон проводит в разговорах с другими персонажами, а остальное — в решении различнейших загадок и пазлов. Кстати, тут трехмерный мир дает неизмеримо большие возможности по

сравнению с традиционным «плоским». Разработчики уже создали массу 3D-головоломок, и, конечно же, все с фирменным клеймом **Simon The Sorcerer**.

Трехмерный движок достался этой игре в наследство от такого выдающегося проекта, как **Prince of Persia 3D**. Совмещенный с результатом почти восьмилетнего труда самой Headfirst Productions — системой AGOS3D — он позволяет добиться идеального сочетания традиционных канонов жанра с современной 3D-технологией. Вот всего лишь несколько из новых возможностей: реальное освещение с «правильными» тенями, приближение/удаление объектов, масса связанных с магией спецэффектов и целых три варианта игрового вида — «из глаз» (фигурки Симона вообще нет на экране), «за плечами» (камера неотступно следует за юным чародеем, зависнув в воздухе чуть позади от него), ну, и, наконец, вариант «кино» (камера занимает наиболее выгодные с точки зрения компьютера позиции).

Кстати, сама фигура Симона состоит более чем из шестисот полигонов. Такая необычайно высокая детализация понадобилась разработчикам для того, чтобы

наиболее точно передать все движения главного героя — ходьбу, бег, прыганье, ползание и лазанье, а также весь спектр эмоций. Но все это, правда, подразумевает наличие на вашем компьютере 3D-ускорителя.

К вышесказанному следует еще добавить, что в игре планируют реализовать систему 3D-sound, а для озвучивания персонажей компания приглашает Криса Берри (**Simon 1&2**), Роварда Аткинсона (**Mr. Bean**) и Ричарда Гранта.

Выход **Simon The Sorcerer 3D** намечен на октябрь 1999 года, и, похоже, единственная проблема, которая сейчас стоит перед разработчиками — найти делового партнера. Headfirst — маленькая компания, которая не может сама заниматься изданием собственных игр. А поиск достойного издателя — процесс долгий и ответственный. Пожелаем разработчикам удачи и будем надеяться, что процесс не затянется надолго, и игра не пополнит своим именем список легендарных «долгожителей» современности.

СИ

PC | Inertia

Inertia

Виктор НАЗАРОВ

master@gameland.ru

Инерция — свойство тела сохранять состояние равномерного прямолинейного движения или покоя, когда действующие на него силы отсутствуют или взаимно уравновешены (словарь слабослышащих пингвинов-альбиносов).

Помимо этого, инерция — еще и тотальное бездействие, отсутствие какой-либо активности в руках, ногах и даже в черепной коробке. Но именно это к готовящейся игре от Pseudo Interactive как раз никоим образом и не относится. Ведь **Inertia** представляет собой игру на тему разрушительных гонок в антураже отдаленного будущего, где вы сможете испытать всю мощь своих титаново-стальных коней, снаряженных самыми замечательными средствами уничтожения всего того, что по чьему-то упущению еще подает признаки жизни.

Очень многое будет подстергать вас в этом странном, непонятном человеческим органам мышления и восприятия мире. В мире, в котором могущественные корпорации (гораздо более сильные, чем Газпром, Microsoft и завод эмалированных тазиков им. В.В.Пупкина, вместе взятые) ведут борьбу не на жизнь, а на смерть за тайны инопланетных технологий.

Итак, вам предстоит примерить роль от-

нюдь не Микки Хаккинена на модных гонках, только и занимаясь глушением шампанское из кубков и пинанием нерадивых техников. О, нет, вы — боевой наемный водитель, способный на спор перегрызть бензонасос трактора «Кировец» за 287 секунд. Разумеется, такой герой просто не мог ускользнуть от внимания хищников бизнеса, которые бросились уговаривать его чуть-чуть подхалтурить на одной планетке. Соблазненные обещаниями золотых гор и морей пива, вы, конечно же, соглашаетесь.

Планетка оказывается самой опасной и человеконенавистной во всем обитаемом космосе — CX1X. Название, если честно, не сулит ничего хорошего, ибо что это за планета, среди четырех букв названия которой находятся сразу два X? Но это лирика... Вам предстоит выполнять свои нелегкие миссии и в укрепленных вражеских корпорациях, и в диких землях, которые бороздят старшие братья «Запорожцев». Гладиаторские арены с нетерпением ждут появления нового героя, а лабиринты туннелей, прорытых инопланетянами-пешеходами, так и манят к себе, суля массу интересных встреч со страшными, но симпатичными существами. Безусловно, на одной и той же машине будет весьма трудно успешно осуществить все эти аферы, однако, ее можно полностью переоснастить (перекрасить, сменить молдинги, при желании даже покрыть антикором), превратив в агрегат, абсолютно подходящий под вашу тактику боя. Не исключено, что именно этот автомобиль превратится в самое великое оружие, соединив в себе человеческую и инопланетную технологии. Главное, забудьте о тормозах — их придумали трус...



Мир, который встретится в **Inertia**, обещает (точнее, это обещают разработчики) быть поистине огромным. Причем, жить он будет точно по тем же законам, по которым живем и мы с вами. Сейчас речь не идет о законах о труде, отдыхе и прочем разгильдяйстве. Конечно, все это относится к физике человеческого мира, которая с огромной точностью воспроизведена в игре. Это создаст такое окружение, которое будет родным и понятным даже людоеду из племени «Настоящие вегетарианцы». В нем все так, как это происходит в его мире: бутерброд падает маслом вниз, отдача многих стволов сотрясает машину, ругань водителей заставляет трепетать небеса... Скорость железных зверей снижается, если они попадают в воду или другую жидкость, ужасные ураганы и цунами играют с ними, как с плюшевыми утконосами, в то время как мотор воет свою лебединую песню... Словом, вы попадаете в абсолютно реальный мир.

Движок игры, как радостно сообщают его создатели, может творить нечто невообразимое, создавая полностью интерактивное окружение. И, помимо того, что объекты в **Inertia** абсолютно правдоподобно реагируют на все внешние раздражители (как в вашем лице, так и в лице многочисленных врагов), они, по прихоти все тех же разработчиков, могут действовать самым что ни на есть волшебным образом.

Все те факторы (аэродинамические свойства машин, их центр тяжести и легкости, вес и многое другое), которые оказывают влияние на всевозможные средства передвижения в нашем мире, будут сказываться и в фантастическом инерционном. Причем, все это просчитывается в реальном времени, что, в принципе, должно самым благоприятным образом сказаться на процессе игры.

Разумеется, не могли создатели не коснуться и такой важной в современном свете темы, как освещение сцен в игре. Оно, как и все остальное в **Inertia**, просчитывается в самом реальном времени и является полностью динамичным. А если учесть, что для успешного управления любым транспортным средством, начиная с колесницы вунчатого племянника сестры Тутанхамона и заканчивая домашней машинкой Михаэля Шумахера, достаточная освещенность трассы является неперенным атрибутом, то становится понятным то внимание, которое было уделено этой теме. Когда будете охотиться на своих врагов и несчастных слонopotамов, аккуратнее пользуйтесь габаритными огнями и обязательно обращайтесь на зловещие тени, высосывающиеся в темноте. Возможно, это не даст коварным злодеям подкрасться незаметно и сохранит вашу драгоценную шкуру.

По большому счету, надо признаться, что еще неизвестно, кто за кем будет охотиться и у кого будет биться, колотиться и стучать сердце оттого, что преследователь уже близко. Ведь вражеские персонажи (среди которых и легкие автомобильчики и бронированные монстры) отличаются незаурядной смека-

кой и сообразительностью. Все они непохожи друг на друга, но, тем не менее, каждый из них обладает очень коварным и злобным интеллектом, который создаст немало трудностей на пути к победе разумного, доброго, вечного над глупым, злым и мимолетным.

Конечно, в нашем мире развитых коммуникаций нельзя не коснуться темы мультиплеера. В принципе, он будет достаточно стандартным (те же Deathmatch, Capture The Flag и несколько других режимов), однако, интересным моментом станет то, что многое из этого будет доступно и для одного игрока в качестве тренировки, только вместо живых соперников компьютер подсушит вам своих ставленников.

Итак, если закрыть глаза на то, что к этой очередной вариации на тему мрачного будущего, которое видится сквозь языки пламени и клубы дыма, приложила свою лапку известная своими замечательными продуктами благотворительная организация Microsoft, и объективно оценить всю доступную на данный момент времени информацию, то, вполне возможно, **Inertia** окажется очень достойной игрой. Ну, а настоящих гонщиков на территории нашей необъятной Родины всегда хватало.

СИ



The Lady, The Mage and The Knight



ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Attic
РАЗРАБОТЧИК: Larian Studios
ОНЛАЙН: www.lmkworld.com
ВЫХОД: первая половина 1999

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

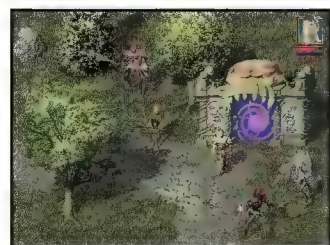
Пенится в кружках пьянящий эль, тихо потрескивает огонь в камине. В зимнюю стужу нет ничего лучше, как, устроившись в тепле, послушать какую-нибудь долгую историю. О далеких землях, о неведомых существах, о подвигах великих героев — сказку со счастливым концом. Пусть за окном бушует пурга, пусть завывает на все лады ветер в каминной трубе — оставьте зиму на пороге. Мы перенесемся в край, где царит вечное лето. Устраивайтесь поудобнее — мы начинаем...

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

...Остров Рулат, четыреста лет тому назад. Еще не успела отступить великая Война Магов, но вызванная ею волна бедствий и разрушений уже прокатилась по миру. Не обошла она стороной и этот затерянный уголок: внезапно здесь стали умирать животные. Сначала по одному, по два, затем счет пошел уже на десятки и сотни, и вот таинственная эпидемия охватила весь остров. Начался голод, и местный правитель был вынужден послать торговые корабли на большую землю — закупить необходимый провиант. Но не успела флотилия выйти из порта, как налетел жуткий шторм, который разметал и потопил большинство кораблей. Лишь нескольким капитанам удалось добраться до материка, и именно от них компания авантюристов узнала о таинственных событиях, происходящих на Рулате. Трое — молодой рыцарь, эльфийская леди и таинственный маг — немедленно отплыли на поиски приключений, но по дороге к таинственному острову попали все в тот же шторм. Корабль их пошел ко дну, рыцарю с магом удалось доплыть до берега, но леди затерялась среди бушующих волн.

ДОЛГИЙ ПУТЬ

Начиналось все это давным-давно, в да-



леком 1996 году, когда никому не известная команда энтузиастов, называвших себя Larian Studios, взялась за создание ролевой игры под названием «Unless, The Treachery of Death». Был договор с довольно серьезным по тем временам издателем — одним из подразделений Atari, было немного денег и желание сделать по-настоящему интересную игру. Не вышло. Atari внезапно переключила все свое внимание на производство дисководов, бросив разработчиков на произвол судьбы. Поиски нового партнера ни к чему не привели: никто не хотел иметь дела с незаконченным проектом малоизвестной компании. И Larian Studios пришлось завоевывать себе имя. В поразительно короткие сроки был создан достаточно маловразумительный C&C-клон, который, однако, в силу минимальных в него вложений быстро окупил себя и принес компании известность, а разработчикам — имя людей, способных работать быстро, качественно и, что главное, практически без финансирования. О Larian Studios заговорили, и вот тогда-то на них обратила внимание германская компания Attic. Старый проект был возрожден, получил новое название — **The Lady, The Mage and The Knight**, и находится в разработке и по сей день.

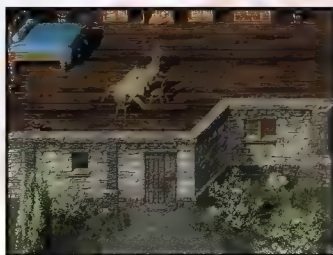
ГЕРОИ НАШЕЙ ИСТОРИИ

Их всего трое, бесстрашных авантюристов и искателей приключений. И не найти в целом свете компании более странной, чем эта:

Рыцарь. Обыкновенный наемник, ярый приверженец Кора, он спит и видит себя в роли Великого Мастера своего собственного рыцарского Ордена. Но, как это часто бывает в жизни, желания пока что не совпадают с возможностями. Для такой затеи одних честолюбивых планов маловато, неплохо было бы иметь еще и известность. Вам не нужно просить его дважды, молодой рыцарь просто рвется на поиски приключений; там, в горячке боя, он надеется совершить что-нибудь героическое, что прославит бы его имя. Желание как желание, не хуже, чем у остальных. А загадочный остров Рулат — это именно то, что ему сейчас нужно.

Эльфийская леди. Чертовски привлекательная, с равным успехом способная покорять мужские сердца и быть холодно-равнодушной, она является полноправным членом маленького отряда. Правда, молчаливый маг и грубоватый рыцарь вовсе не кажутся ей идеальными компаньонами, так что от их совместного путешествия леди порой не в восторге. Она великолепно стреляет из лука, но все же ей гораздо больше нравится лечь, чем убивать.

Маг. Пожалуй, у него самая необычная судьба. Однажды маг очнулся в уединенной долине прямо посреди континента Тобриан и понял, что ничего не знает о своем прошлом. Единственной искоркой, проблеском ускользающей памяти была твердая уверенность, что ответ сле-



дует искать на острове Рулат. Он как раз собирался в дорогу, когда повстречал рыцаря и леди, и из случайных попутчиков они постепенно превратились в крепко спящую команду. Маг незамедлительно, когда следует решить очередную загадку, его обаяние позволяет приобретать новых друзей и запугивать врагов, но он никогда не принимает участия в сражениях, всем сердцем ненавидя насилие.

ИГРОВОЙ МИР

И графика, и сам интерфейс чем-то напоминают бессмертную Ultima 8. Мир Рулат внушает нешуточное уважение к труду художников — около 10000 игровых экранов, выполненных в 16-битном цвете с разрешением от 640x480 до 1024x768, реальные световые эффекты: блики на воде, тени, солнечные восходы и закаты — и все это на голом энтузиазме, без применения 3D-ускорителя. Еще одна приятная мелочь: все изменения в экипировке и облачении персонажей будут скрупулезнейше отражаться на их внешнем виде.

Традиционно большинство предметов можно поднимать, осматривать, при желании даже утаскивать с собой, а еще — комбинировать, создавая новые объекты. Более того, все предметы, способные издавать звуки, будут добросовестно скрипеть, стучать, пищать и тикать на все лады.

Разработчики обещают, что герои игры будут похожи на людей буквально во всем: смогут есть, спать, разжигать камин и даже, пардон, ходить в туалет. Странно, но эта пикантная деталь пов-



седневной жизни обычно выпадает из игрового обихода и потому смотрится крайне непривычно. Леди — и в туалет ходит. Ну, не вяжется образ утонченной аристократки с таким вульгарным определением.

Помимо нашей троицы авантюристов, на острове есть еще и масса коренных обитателей. Всего ожидается около восьмидесяти персонажей, готовых для открытого диалога или хорошей драки и даже способных, при желании, присоединиться к вам. Причем, самое приятное — все они живут своей жизнью, не слишком ориентируясь на действия главных героев. Заглянули вы, к примеру, на удаленную полянку. Что там? Дракон, только что сытно пообедал крестьянином и теперь прикидывается, как бы повечнее состряпать из вас десерт. И сжирает-таки, зараза. Перегружае-

тесь и с мечом в руке и жадной крови в сердце спешите к заветной полянке. Что такое? Крестьянин с помощью лопаты и загадочной чьей-то матери завалил злобное чудище и теперь пристает к вам с рассказом о своем эпическом подвиге. Перегружаетесь снова — и полянка встречает вас сиянием зеленой травы, вокруг никого, тишь и благодение — дракону вдруг приспичило навесить свое гнездышко, а у мирного землепаша приболела любимая тетушка.

Как уже и было сказано, масса обитателей этого милого острова жаждет вашей крови, по простоте душевной или затаив обиду — какая, в общем, разница. Важен факт, что сражаться вам придется приб-



лизительно с 40 различными существами. Как будут реализованы бои? Пока известно только, что в реальном времени, а интерфейс обещает быть исключительно «мышиним».

...Камин догорел. От него еще исходит тепло, но комната уже погрузилась в тихий полумрак. За ажурной решеткой таинственно мерцают угли, изредка вспыхивающие во тьме яркими рубиновыми звездами. Пора спать. История наша подошла к концу, но мы не прощаемся с ее героями. Стоит лишь закрыть глаза, и они вновь предстают перед нами: приветливо улыбается прекрасная Леди, настороженно хмурится молодой Рыцарь и задумчиво смотрит вдаль молчаливый Маг.

Soulbringer

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Итак, это все-таки произошло. Поддавшись на просьбы и даже угрозы о физической расправе со стороны легионов любителей жанра RPG, испуганный народ из Gremlin Interactive таки пообещал страждущим выпустить игру, посвященную магии, драконам и всему прочему, что называется «фэнтези». Кстати, на эту тему «гремлины» собираются выпустить целых три игры: Blade, Tribal Lore и **Soulbringer**. Правда, на этом все сходства между ними исчерпываются, и классической RPG суждено стать только **Soulbringer'y**, о котором и пойдет (стремительно помчитесь!) речь ниже.

Как и в абсолютном большинстве игр этого жанра, вам предстоит спасти целый мир. Для этого нужно всего лишь напугать или зашевелить до смерти семерых Демонов, ужасных на лицо и таких же несимпатичных внутри. **Soulbringer** будет игрой, в которой отлично проработанный сюжет (неразрывно связанный с мифами и преданиями волшебного мира) будет извиваться, сплетаясь в причудливые узоры, предоставляя игроку огромную свободу в выборе того, как он расправится с врагами и спасет всех положительных персонажей, оставив о себе в веках (ресницах и бровях) вечную память.

Кстати, вы знаете, кто такой Харбрингер? Нет, это не новое моеющее средство и не ультрамодные подтяжки для

плавок, и даже не подпольная кличка ослика Иа-Иа. Это именно та загадочная личность, которая существовала задолго до того, как ваш папа познакомился с вашей же мамой с целью создания дружной семьи. Благодаря Харбрингеру, собственно, и начнутся все приключения. За что ему отдельное спасибо. Помимо этого, он заслужил массу «спасиб» от мирного населения по поводу того, что потратил лучшие годы своей жизни на избавление человечества от семи Демонов, и, надо признаться, ему это почти удалось. Хотя «почти» в подобных случаях не считается... Наш маг и кудесник заточил души этих ужасных созданий в «Сердце Кинкатры» и изгнал их в «Колодец Душ». Однако, как гласит Справочник Юного Патологоанатома, мало уничтожить физическую оболочку, ставшую домом для злого духа. До тех пор, пока не найдется способ уничтожить эфирную форму, т.е. саму душу, демон (или еще какая-нибудь нехорошая личность) будет лишь временно нейтрализован. Одним словом, несчастный Харбрингер так и не смог закончить благородного дела уничтожения демонов, ибо был жестоко растерзан наемными самоубийцами. Так что все семеро демонов-друзей расслабятся в темноте и холоде у самого основания мира и ждут, ждут, ждут...

Теперь подошло и время для выхода на сцену главного героя. Волею судеб вы оказываетесь на грандиозном парадкарнавале в одной весьма занятой де-

ревушке. И после шутивого прикосновения к «Камню Веры» (прошу заметить, не Наташи и не Жени) оказывается волшебным образом перенесенным в башню того самого шамана-колдуна Харбрингера, которую старались обходить стороной даже самые отчаянные мародеры. А если вспомнить про демонов, которым, как выяснилось, и невдомек, что сидеть в «Колодце Душ» надо вечно, то уже можно ожидать крайне теплой и душевной встречи, по крайней мере, с одним из них.

В общем, в игре вам предстоит стать великим чародеем (могущественнее самого Дэвида Копперфильда), чтобы раз и навсегда разделаться с проклятыми созданиями. Для этого придется уничтожить легионы живых мертвецов и их

боевых товарищей, найти и научиться использовать огромное количество магических компонентов (всего их в игре более 500), совершить массу путешествий по древним замкам, знойным арктическим пустыням, страшным катакомбам и даже спуститься в Ад. Во время этих странствий на пути возникнет масса загадочных мистических персонажей, а на некоторых из них (например, драконах) можно будет еще и покатаваться. Разумеется, весь мир будет полностью доступен вашему пылливому взору и он только и ждет, когда же его, наконец-то, полностью исследуют и изучат.

Но и без всякого изучения можно утверждать, что это будет 3D-мир с изумительной графикой и динамическим освещением, обеспеченным колдунами культа Voodoo. Более 50 мест, которые вы сможете посетить, прорисованы с огромным вниманием к деталям. Например, можно видеть, как лунный свет отражается в озере на кладбище, как покосившаяся ржавая железная ограда пытается противостоять кладоискателям своими острыми наконечниками, как симпатичные склепки и саркофаги, украшенные симпатичными фигурками пляшущих Санта-Клаусов, приглашают отдохнуть усталых путников...

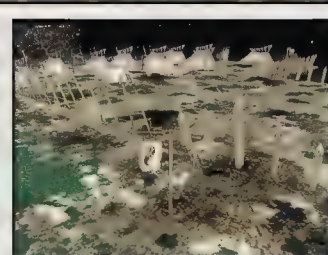
Но и без всякого изучения можно утверждать, что это будет 3D-мир с изумительной графикой и динамическим освещением, обеспеченным колдунами культа Voodoo. Более 50 мест, которые вы сможете посетить, прорисованы с огромным вниманием к деталям. Например, можно видеть, как лунный свет отражается в озере на кладбище, как покосившаяся ржавая железная ограда пытается противостоять кладоискателям своими острыми наконечниками, как симпатичные склепки и саркофаги, украшенные симпатичными фигурками пляшущих Санта-Клаусов, приглашают отдохнуть усталых путников...

В **Soulbringer** также используется замечательная технология motion capture, обеспечивающая чудную визуализацию всех движений персонажей, которые будут вытворять самые невероятные акробатические трюки. Это



же самым положительным образом скажется и на ведении боев, в большом количестве присутствующих в игре. Причем, техника ведения драк очень разнообразна и напрямую зависит от того, кто и чем сражается: т.е. вы сами со своим бойцовским уровнем и то, что в данный момент у вас в руках: оружие пролетариата или что-нибудь более благородное. Наблюдение за этими полными драматизма событиями будет происходить при помощи виртуальной камеры, которая полностью подвластна игроку. Следовательно, в любой момент можно поменять вид от первого лица на вид от лица, соответственно, третьего или на еще какой-нибудь, наиболее вам симпатичный.

Ребята из Gremlin Interactive очень хорошо потрудились и над AI персонажей, изобильно (их более ста) населяющих прекрасный мир игры. Их искусственный интеллект построен по иерархической схеме, что позволило добиться замечательных результатов: одновременно смогут действовать до 50 разнообразных героев, каждый из которых полностью независим в своих суждениях, но в то же время самым тщательным образом, как настоящий разведчик-камакадзе, отслеживает и реагирует на происходящие вокруг него события. Причем, все это происходит без какого бы то ни было заметного негативного влияния на скорость игры. Кстати, очень занятной в **Soulbringer** окажется возможность беседовать с мертвыми (и некрофилия здесь не при чем). То есть при наличии такого желания с вашей стороны, всегда можно поболтать с любым остывшим или еще теплым, но уже не подающим признаков жизни телом, а, точнее, его метушей душой. Мертве-



цы знают очень многое... Причем, совершенно неважно, было это несчастное существо убито коварным медведем коалой или вами же — все равно есть 101 способ разговорить даже мертвого (об этом — в отдельной статье).

Наконец, стоит обратить внимание на весьма интересно построенную систему магии и создания персонажа. Она базируется на пяти элементах или стихиях: огне, воде, воздухе, земле и духе, — которые вам придется распределить при материализации себя в этом мире. Конечно, можно сосредоточить все свои таланты и на одном-двух элементах, благо к концу игры вы в любом случае станете большим специалистом во всевозможной магии и колдовстве с применением всех стихий (если не падете жертвой какого-нибудь хулиганствующего зомби или колдуна).

Итак, если взглянуть на все вышесказанное, то можно достаточно ясно увидеть, а, может быть, и почувствовать, что **Soulbringer** имеет все шансы стать одной из самых заметных RPG последнего времени, затянув в свой мир многих любителей магических приключений. Ибо в ней, кажется, предусмотрено все, что нужно настоящему игроку для долгой и счастливой жизни по ту сторону экрана монитора. Конечно, если удастся туда попасть.

СИ

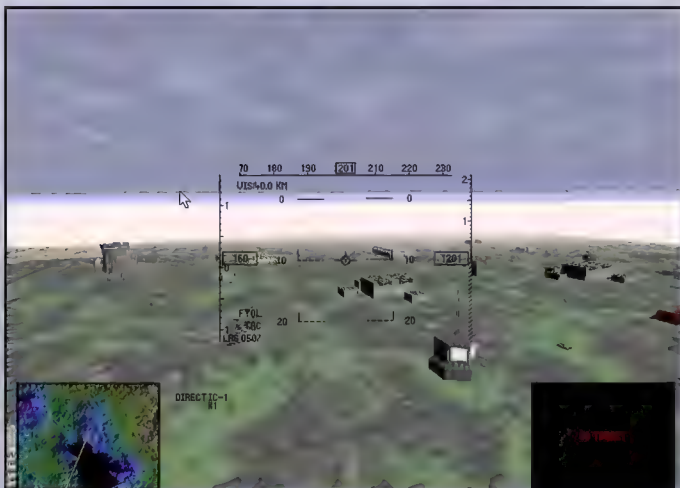
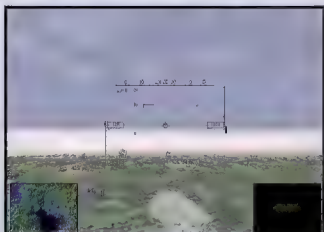
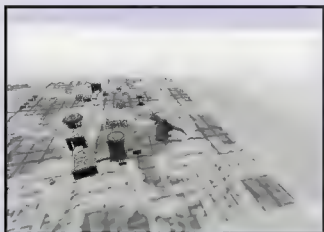


BATTLECRUISER 3020 A.D.

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Есть среди разработчиков особая категория людей. Собственно, она включает в себя не только разработчиков, однако последние в ней встречаются особенно часто. Люди, о которых я говорю, стремятся откусить больше, чем способны проглотить. Намного больше. Да и, к тому же, делают это с завидной регулярностью. К таковым относятся, например, Майкл Синглтон или доктор Дерек Сمارт, о творениях которого далее и пойдет рассказ.

Основное его произведение на сегодняшний день — это **Battlecruiser 3000 AD**, глобальный космический симулятор с элементами стратегии, менеджмента, RPG и черт знает чего еще. Его пресловутая глобальность оставляет далеко позади даже Privateer II, не говоря уж о Паркане, хоть и направлен он в основном не на исследования и торговлю, а на боевые действия.



Глобальность... Она и сгубила Battlecruiser. Игра создавалась так долго, что многие уже стали сомневаться в том, что ее выход возможен. Конкуренты наступали на пятки, и, в конце концов, у издателя (кстати, это была компания Take 2) попросту сдали нервы.

Под покровом ночи они прокрались в офис мистера Умника и сами у себя «выкрали» **BC 3000 A.D.** на том этапе разработки, на котором тот находился. И выпустили. Даже не озаботившись посмотреть, что же, собственно, выпускают, не говоря уже о бета-тестировании. В результате игра вышла без ряда существенных блоков кода (!), так что играть было попросту НЕВОЗМОЖНО. Программа постоянно вылетала, зависала, сообщала о бесчисленных ошибках, а на ряде компьютеров не запускалась вообще. Так что играть не смогли даже самые отпетые фанаты, готовые постоянно записываться и перезагружаться.

С л о в о м , Battlecruiser получился самым неработающим и багообильным за всю историю игровой индустрии. К тому же, катастрофически тоненькая инструкция подлила масла в огонь — представьте, к такой всеобъемлющей игре прилагалась лишь крохотная брошюрка...

Дерек Смарт схватился за голову. Его детище, дело, можно сказать, всей жизни было фактически без его ведо-

ма растоптано, а сам он дискредитирован. Однако Смарт оказался не из таких людей, которые бросают дело своей жизни на половине, а сами уходят в монастырь. О нет! Патчи шли один за другим, но помогало это мало. Доверие к игре было потеряно, и лишь не так давно его удалось, худо-бедно, восстановить. Дело в том, что Дерек, в конце концов, отловил если не всех «блох», то большинство, и — беспрецедентный шаг! — выложил версию 1.7 для свободного скачивания. Приличный размер (около 50 Мб) не остановил игроманов всего мира, и новая версия BC3K стала одним из самых популярных download'ов. Восстановленная репутация позволила Дереку заключить договор с Interplay на выпуск его новых игр.

Дело в том, что эти два года доктор Смарт не только отлаживал свое мегатворение, но и генерировал новые идеи. Их накопилось достаточно для недавно появившейся новой версии игры — **BC3K 2.0**. Сам Дерек расцени-

вает ее как качественно новое произведение, преимущественно из-за объема новинок. Но все же это скорее нечто на уровне add-on'a. На сей раз багов было не больше, чем надо (то бишь единицы), а уже вышедший патч больше расширяет возможности игрока, чем борется за живучесть программы. Да и инструкция содержит всю необходимую для победы информацию.

Но все это — не более чем прелюдия к находящемуся сейчас в разработке **Battlecruiser 3020 A.D.** Смарт во второй раз подряд намеревается раздвинуть границы жанра космических симуляторов. Это, по-прежнему, будет игра с огромной вселенной (вдвое большей, чем прежде), населенной множеством инопланетных рас. К тому же, она будет включать в себя всю вселенную **BC3K**. Станет заметно больше ролевых элементов, но главное вторжение планируется произвести на позиции RTS. Уже сейчас добавленная в версии 2.01 функция Fleet Command & Control позволяет командовать в реальном времени космичес-



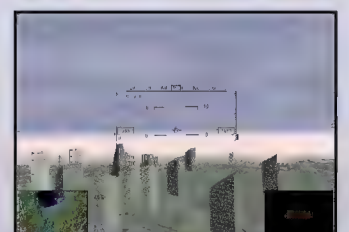
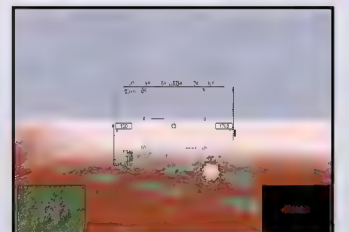
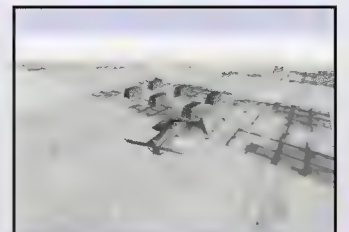
кими флотами на бескрайних просторах галактик, а также армиями на планетах.

Большой прогресс ожидается, несомненно, и в хорошем техническом исполнении. Совершенно новый движок, 16-битные текстуры, поддержка DirectX 6.0, невероятные световые эффекты. OpenGL планируется выпустить отдельным патчем, буде на него появится спрос. Это кажется несколько ошибочным решением — на наш взгляд, в космическом симуляторе лишняя красота не повредит, а высокие системные требования сейчас уже никого не удивляют, по крайней мере, в этом жанре. Для полноты картины упомянем грядущую поддержку forcefeedback и звуковых технологий EAX и A3D.

В соответствии с требованиями сегодняшнего дня предполагается обширная поддержка multiplayer. Практически все возможные способы играть вдвоем будут доступны, кроме, разве что, Hot Seat. Что же касается типа баталий, то возможны и deathmatch, и кооперативная игра разных видов, причем, разумеется, дадут полетать

на абсолютно любом корабле любой из 12 представленных рас. Для multiplayer предусмотрена особая, отдельная вселенная с ограниченным (но вполне достаточным) числом планет, лун и космических станций.

Что до конкретики, то Смарт и компания пока скрытничают и более подробно о нововведениях не рассказывают. Хотя уже обнародовали общее число кардинальных новшеств — их 45. Как им так точно удалось подсчитать, неведомо.



BC3020 я бы не рассматривал как просто еще один симулятор, поскольку в этом качестве — по графике и динамике — он очень легко может уступить возможным конкурентам. Но как игра с огромной стратегической компонентой, как игра, в которой вселенная имеет самостоятельную ценность, а жизнь в ней — отдельный интерес, — новому Battlecruiser не будет равных. По крайней мере, пока среди анонсов на будущий год ничего столь же глобального не замечено.

Ну, а теперь дружно сплевываем через левое плечо и стучим по дереву. Дерек Смарт очень любит баги, а баги — Дерек Смарта. Второго релиза неработающей игры наше сообщество, боюсь, не переживет.

СИ

Shadow Company: Left for Dead

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК: Sinister Games
ОНЛАЙН: www.imagicgames.com
ВЫХОД: март 1999

Помнишь ли ты, друг-читатель, первых представителей жанра RTS? А вторых, третьих, четвертых и да еще семьдесят восьмых? Многие из них были довольно симпатичными, хотя по внешним показателям до уровня action-игр, вовсю использовавших расплодившиеся 3D-акселераторы, к сожалению, не дотягивали. Однако ситуация обещает в корне измениться, и поэтому уже сейчас видно, как любимому миллионами игроков жанру RTS не обойтись без этих чудо-железяк. Грядущая же игра **Shadow Company: Left for Dead** — яркое тому подтверждение. Даже несмотря на то, что без 3D-акселератора она не только не будет работать, но и не должна. Парадокс, не находите?

ЧЕЛОВЕК И ОНИ

Нет, вы только вдумайтесь в это... Скоро, очень скоро, когда мы лишимся даже последней радости человеческого бытия — возможности прибегнуть к услугам таксидермистов, став свидетелем всех грядущих событий, — мир погрузится в трясину политических, экономических, этнических и даже зоологических интриг и заговоров. Олигофреничные олигархи, заручившись поддержкой ужасного Винни-Пуха, будут творить беспредел, устраивая кровавые разборки на задворках цивилизации за контроль над производством чугунных купальных шапочек и сборных моделей «Титаника» в натуральную величину. Бородатые исламисты-фундаменталисты террористической ориентации подружатся с коллегами из ИРА и станут дружно спускать под откос составы с тушенкой для австралийских кенгуру, параллельно умудряясь выступать (и этого мы им никогда не забудем) в конкурсах на лучшую «Песню гада». Чтобы бороться с этими и многими другими напастями, а также для пос-

тепного или стремительного (это уж кому как нравится) расширения своего влияния на все и вся, отдельные государства и даже крупные компании выберут простой, чрезвычайно эффективный, но, главное, единственно возможный способ: нанимать вольных стрелков, дабы те выполняли всю грязную работу, вроде мокрой уборки конкурентов. Разумеется, закон спроса и предложения никто не отменял (даже несмотря на соответствующее президентское постановление), и поэтому сразу же, как грибы после дождя, отовсюду полезут массы агентств, обещающих за вполне умеренную плату решить все проблемы имущих власть и деньги.

Ну что, представили? Тогда добро пожаловать в будущее, где все это реальность. Вы в качестве игрока поступаете на службу в некую организацию «Гранит», которая, собственно говоря, и обтягивает подобные делишки. Не дав даже познакомиться с любимым попуайчиком, вас отправляют в Африку, причем (что, собственно, стало для вас полной неожиданностью), вовсе не для того, чтобы помогать аборигенам в сборе бананов и ананасов. Все гораздо прозаичнее: вместе с командой таких же головорезов вам необходимо выполнить небольшое террористическое задание, доставив некоторым гражданам головную боль, вернее, оставив их без головы.

И все было бы хорошо, но, возможно, из-за абстинентного синдрома или чего-либо еще вся операция с самого начала пошла наперекосяк. Ваша команда понесла ужасные потери, практически израсходовав все боеприпасы. Признание же группы Spice Girls на ежегодной церемонии вручения наград MTV лучшей группой года и вовсе сделали ваше существование решительно безрадостным. В итоге вы получаете приказ отступить, и, уставшие, двигаетесь в направлении места, откуда и собираетесь отправиться домой. Но становится очевидно, что «Гранит» решил не разоряться на горючее для вертолета (задание ведь все равно считается выполненным) и бросает всех выживших на произвол судьбы. Другими словами, вас попросту кинули, ос-

тавив умирать посреди джунглей, где так много-много диких обезьян. О, ужас! Но вы ведь не привыкли отступать, не так ли? Так что отомстим, и мстя наша будет ужасной.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ ТЕРРОРИСТЫ!

Первым делом предстоит набрать команду головорезов, которая как нельзя лучше подойдет к конкретной миссии. Всего для выполнения одного задания вы сможете выбрать до 12 человек из 16, существующих в игре. Каждый из ваших бойцов — совершенно особенная личность с определенными навыками (моральные качества, способности к управлению летательными и плавательными аппаратами и т.д.), в чем, впрочем, будет легко убедиться, пролистав огромное досье. Самое интересное, что индивидуальность подчиненных проявляется буквально во всем, они даже реагируют на одни и те же события абсолютно по-разному, так что придется учитывать это при формировании отряда. Как говорится, кадры решают все. Кстати, анимированы движения вояк, по словам создателей, будут просто замечательно: они пригибаются, ползают, карабкаются на всевозможные возвышенности, метают гранаты и делают еще много правдоподобнейших акробатических трюков.

Вам и вашей команде убийц-потрошителей предстоит проявить себя в 8 глобальных кампаниях, каждая из которых будет включать в себя от 8 до 10 миссий. Они будут проходить в различных географических зонах, среди которых можно назвать (не нарушив обета молчания) Мексику, Центральную Америку. В этих местностях вы встретите массу интересного. И если, что вероятно, ни одна миссия не будет происходить в московском дельфинарии, то всевозможные технологические комплексы, концлагеря, военные базы и многое другое встретится вам в изобилии. Причем каждая из миссий включает в себя несколько заданий. То, как и в каком порядке расправляться со всеми этими трудностями, зависит исключительно от вашего желания и других объективных причин. Карты, на которых разворачиваются события и заворачиваются кишки у противников, постепенно открываются все больше и больше, предоставляя доступ на новые территории. Интересно и то, что все ваши достижения при этом сохраняются: разрушенные здания так и разрушены, все трофеи при себе и хорошее настроение тоже на месте.

Конечно же, с голыми руками и остальными частями тела не полезешь на колючую проволоку и не станешь возмущаться против противоправных действий автоматчиков в беретах. Поэтому амуниции ваших воинов в **Shadow Company** уделено немало внимания. Однако всевозможным оружием (а это вилы, мотыги, ножи, пистолеты, гранатометы, автоматы и еще вагон и маленькая тележка средств истребления противника) список полезных приспособлений не заканчивается. В распоряжение бойцов поступает огромное количество различной техники: вертолеты, грузовики, БТРы, катера, снегоходы, танки (в игре вы не встретите, разве что, мотоцикла на подводных крыльях).



Разумеется, все это будет доставаться не бесплатно, хотя за трофеи платить не придется, но покупка экипировки для отряда ляжет на ваши плечи. В любом случае, беспокоиться об этом не стоит: при успешном завершении операции вы будете щедро вознаграждены, и на оставшиеся после похода в какой-нибудь кабак средства совершите все закупки, если же операция будет провалена, то деньги вам уже точно не понадобятся.

Теперь самое время уделить внимание физической модели игры. В **Shadow Company** все смоделировано на самом высоком уровне. Кстати, так как события происходят в самом реальном времени, то вы еще сможете полюбоваться на смену дня и ночи, которые, как ни странно, будут происходить регулярно, а, кроме того, почувствуете все прелести стихий: от снега с дождем до цунами с ураганами. Вся местность, на которой вам придется безобразничать, никак не сможет оставаться к этому равнодушной и поэтому будет кардинально меняться от взрывов и другого антропогенного воздействия. Все остальное также ведет себя максимально корректно: например, танки очень страдают от отдачи во время стрельбы и резко снижают скорость, если надо ехать в гору, а снайперам приходится учитывать силу и направление ветра, дабы их пуля настигла своего избранника.

Несколько слов о том, как это все будет выглядеть. Конечно же, в **Shadow Company** абсолютно все трехмерно. Разрешение — вплоть до 1280x1024. Все выполнено с огромным вниманием к деталям: здания, сооружения, особенности ландшафта воссозданы очень точно. Сделано это, в том числе, и для того, чтобы игрок не просто так шлялся, где попало, и любовался достопримечательностями, но использовал это для достижения своих благородных целей, прячась за пригорками, кустиками и другими объектами. Динамическое освещение же придает всему происходящему особый шарм.

Наблюдать за всеми событиями вы будете при помощи виртуальной камеры, которая очень похожа на ту, что была в Myth, но несколько более удобна для игрока. Вы сможете стать самым настоящим оператором и режиссером в одном лице, полностью подчинив себе этот летающий объектив, как угодно из-



меня масштаб и угол обзора игрового поля.

Что касается звуков, то и здесь, по заявлениям создателей, все проработано. Вы услышите массу природных звуков: волчий вой да лай собак, шум водопадов (к сожалению, только там, где они есть), завывания и стоны ветра, гром и прочие шумелки и пыхтелки. Словом, все то, что можно было бы услышать, выбравшись на какое-нибудь сверхсекретное задание в джунгли острова св. Елены.

Итак, если подвести итог всему вышесказанному, написанному и подуманному, то можно понять, что **Shadow Company: Left for Dead** сочетает в себе все замечательные моменты, которые можно встретить и в Commandos, и в Jagged Alliance, а также продвинутую полностью 3D-графику, в которой можно проследить аналогии с Myth. В общем, игра вполне способна стать весьма заметным событием в мире компьютерных кровопролитий. Но не будем загадывать, до страшного будущего нужно еще дожить.





СТАНЦИЯ

«это стиль твоей жизни»



Ace Combat 3

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Компания Namco готовит к выходу третью часть своей на удивление популярной игры **Ace Combat**. На удивление, потому что игры такого жанра, как авиасимулятор, на приставках приживаются редко.



Действие сей «краснокнижной» игры происходит в недалеком будущем в небольшой (какой конкретно, не указано) стране, ставшей полем воздушных боев.



Больше ничего по поводу сюжета неизвестно, но, скорее всего, особенно оригинального и захватывающего ожидать не стоит: наверняка будут традиционные злые террористы, сумасшедшие наци с вами соотечественники и добрые американцы с японцами...

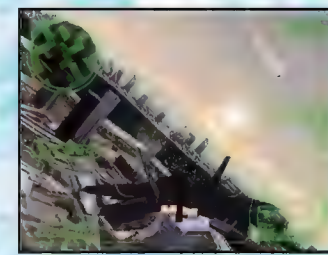


От своего предшественника **АС 3** отличается прежде всего графикой. Появилось реалистичное освещение, изменяющееся в зависимости от положения солнца. Самолеты выглядят внушительно и красиво, и наблюдать за ними с камеры «от третьего лица» одно удовольствие. О самих полетах, равно как и об управлении, я пока молчу — боюсь сгла-

зить.

Обогатился и парк доступных машин: к уже встречавшимся ранее, в предыдущем **Ace Combat**, летательным аппаратам добавятся четыре новых: F-22, японско-американский FSX, французский Mirage и еще один необъявленный Namco самолет, по слухам, российского производства.

Сами разработчики отзываются о третьем **Ace Combat** слишком уж хорошо: заявляют, что нас ждет пришествие «самой-самой» леталки/стрелялки на свете. Врут, конечно, и не краснеют, но и к второсортным поделкам **Ace Combat 3** вряд ли можно отнести. Выйдет — посмотрим.



СИ

PS | Libero Grande

Libero Grande

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Такого необычного футбольного симулятора не было еще никогда. Под футбольным симулятором обычно понимают управление действиями всей команды, с переключениями игроков и так далее, представленное в огромном количестве игр. Самыми популярными и качественными в этой области являются продукты EA Sports, пичкающей нас каждый год новой версией своей FIFA и прочими шедеврами.



Но в скором времени одна из самых мощных компаний, поддерживающих PS, а именно Namco, памятная, в первую очередь, своими поединками, должна перевернуть наши представления о футбольном симуляторе, но не пошатнув лидерство Electronic Arts. Новый сверхоригинальный проект разработчика носит название **Libero Grande** и позволяет вам стать одним из одиннадцати игроков на поле, но никак не супермозгом, управляющим всеми сразу, чего даже тренер сделать не может. Можно сказать, мы присутствуем при зарождении нового поджанра — симулятора одного игрока, в данном случае футболиста.

Как и в реальной жизни, в **Libero Grande** вы отвечаете за самого себя, бегаете по полю, ждете пас, получая его, переправляете мяч дальше или сами бежите к воротам. Мячик достается вам только в том случае, если никто вас плотно не опекает и компьютерному товарищу по команде взбретет в голову передать «пятнистого» именно вам. Вы — лишь часть команды; отныне придется это усвоить. Даже гол забить теперь проблематично, надо стараться изо всех сил.

Игроком вы управляете как обычно, с



ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: футбольный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Namco
ОНЛАЙН: www.namco.com
ВЫХОД: начало 1999

видом от третьего лица, камера показывает вас со спины. В незаконченной версии игры она со своими обязанностями справляется не очень хорошо, но позже Namco наверняка это поправит. Футболисты, предоставленные на выбор, взяты практически с потолка, и поиграть звездами мирового футбола возможности нет. Кстати, на поле, как следует из названия, вы должны вроде бы играть роль последнего защитника (или либеро), но на самом деле мало кто захочет весь матч куковать на своей половине поля, и, скорее всего, наш игрок оборонительного плана радостно побежит забивать голы. Но даже при таком подходе **Libero Grande** быстро надоедает. И даже split screen, режим для двух игроков, дело не спасает. Скучно ждать, когда до вас дойдет мячик, а потом еще и в ворота вряд ли попадешь. Дело чаще всего доходит до пенальти, выполненного не на самом высоком уровне, хотя здесь вы сможете управлять всеми пробивающими одиннадцатиметровые, а также вратарем.

Графикой игра тоже не блещет, хотя и откровенно плохой ее не назовешь. Неплохо, скажем так, хотя FIFA'98-99 и World Cup'98 заметно лучше.

Libero Grande пока еще не закончена, но после ознакомления с начальной ее версией все, в принципе, уже ясно. Наверняка к окончательному выходу она похорошеет, и недочеты будут исправлены (вряд ли все), но все же игра эта на любителя, хотя свою аудиторию она, вероятно, найдет. Namco же стоит похвалить за выпуск такого рискованного продукта. Рискованного, в основном, из-за своей жуткой оригинальности. Поклонники футбола ее оценят, но просиживать днями за **Libero Grande** никто не будет по понятным причинам. Ознакомиться же с ней для общего развития настоятельно рекомендуется.

СИ

PS | iS Internal Section

iS Internal Section

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Что-то со Square совсем плохо стало. Да, тяга к оригинальному и неповторимому заслуживает уважения, но в своем стремлении к необычному некоторые доходят чуть ли не до абсурда. **iS Internal Section**, похоже, будет представлять собой пример того, во что можно превратить стандартную стрелялку, если очень захотеть.

iS Internal Section — не похожая ни на что игра. Относится она, вроде бы, к семейству шутеров, но при всей схожести основной концепции: «стреляй во все, что движется», ее отличие вообще от всего ранее встречавшегося в игровой индустрии прямо-таки прет наружу.

Представьте себе почти что типовую стрелялку, разве что немного не обычную по виду и дизайну. Ну, как показано на скриншоте. Только вот все окружение, все враги и весь темп борьбы совсем по-другому, более интересно. Причем сопровождение это вы выбираете сами, а если быть точным, то вставляете в PlayStation любой музыкальный сидюк, но, естественно, после того, как загрузится **iS Internal Section**. Как это будет реально выгля-

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square
ОНЛАЙН: www.squaresoft.com
ВЫХОД: зима 1999

деть, как такую штуку обыгрывает Square, предугадать сложно, но можно. Есть версия, что программа определит направленность музыки (рок, попса, классика), а потом запустит заранее подготовленные уровни, а может, все будет совсем по-другому, более интересно. Оригинальной же по своей задумке игра станет в любом случае. А под настроение, под любимую музыку пострелять и расслабиться захочет огромное количество народу. Мне вот просто не терпится начать отстрел под успокаивающую музыку ManOwar'a!

СИ



Maken X

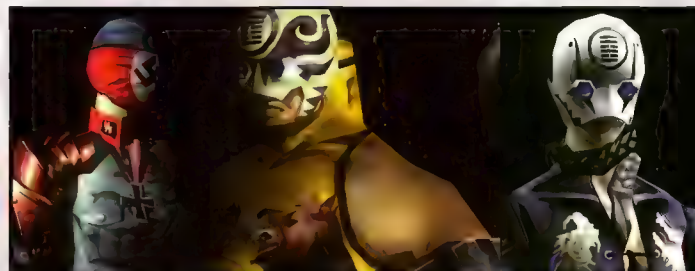
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Maken X — проект весьма таинственный. И все, что о нем известно, только сгущает краски вокруг него. Это новое творение японского разработчика Atlus обещает стать довольно оригинальной и мало на что похожей игрой, больше напоминающей, как и Resident Evil, хороший фильм ужасов.

При первом взгляде на скриншоты, приведенные в этой статье, вы сами поймете, какой атмосферой пронизана эта игра. Страшные, отвратительные чудовища, как будто пришедшие к нам из фильмов Hellraiser, зловещая мрачность окружения, ощущение, что за углом поджидает смерть, лютая и мучительная. Интересно, вероятно, будет поиграть в

это часок-другой перед сном. Графика поражает своим качеством и детализованностью. Нигде не заметно торчащих в разные стороны полигонов, портящих впечатление от увиденного и мешающих погружению в игру. Dreamcast, что ни говори.

Самое же интересное, что главным героем игры является меч, имеющий способность отдавать приказы, овладевать сознанием противника и манипулировать им. Японское словечко **Maken** как раз и переводится примерно как «злой меч». В зависимости от подвластного вам существа ваши способности могут



варьироваться. Если силен ваш «подчиненный», то вы также сильны, если слаб, — то сами понимаете. Необычно. Хотя в романах Майкла Муркока нечто подобное проскальзывало. Хорошо бы посмотреть, как это выглядит на деле. Ведь отличная графика и необычная, тяжелая атмосфера не дают нам права говорить что-то категоричное по поводу продукта, относить его в разряд хитов или же списывать в «отстой», не зная ничего о gameplay, черт его разберит. Я же склонен полагать, что Atlus, создатель нестандартных «темных», мрач-

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Atlus
РАЗРАБОТЧИК: Atlus
ОНЛАЙН: www.atlus.com
ВЫХОД: середина 1999



ных игр, пример тому серия Megamitensei, Persona, создаст в очередной раз нечто действительно выделяющееся, на этот раз способное привлечь к себе действительно солидную аудиторию.

СИ

Get Bass | DC

Get Bass

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Не ошибусь, если скажу, что симулятор рыбалки для какой-либо игровой системы — дело, скажем так, не совсем обычное и не часто попадающееся на глаза. На PlayStation, помнится, нечто подобное было, а больше припомнить как-то и не особенно получается. И вот рыбалка приходит на Dreamcast. Необычное, надо сказать, зрелище. **Get Bass** — виртуальная рыбная ловля, необычная, поражающая своей красотой, при этом действительно интересная и ни в коем случае не нудная. А уж история соз-

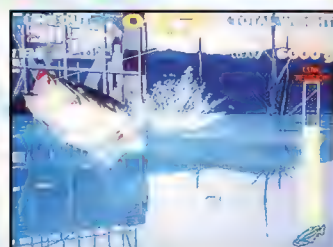
дания игры достойна отдельной книги (50 страниц, мягкая обложка).

Жил да был на свете простой инженер, обеспечивавший работоспособность игровых автоматов в залах аркад. Изучив эти аппараты доскональным образом, он загорелся идеей создать свой собственный автомат с игрой, обладавшей бы неповторимым, выделяющимся дизайном. Идея оказалась настолько интересной, что начатый им проект привлек внимание самой Sega и доводился до ума уже ее подразделениями. Назвали игру **Get Bass**.

Одним из слагаемых успеха, помимо графики, оригинальности и прекрасного игрового процесса, служит еще и одно приспособление, которым был оснащен игровой автомат **Get Bass**. Называется он — удочка. Естественно, это не настоящая двухметровая (или более) байда, а маленькая такая штучка с кнопкой и катушкой, на которую рыболовы наматывают леску. Представьте, какие ощущения! Это не сонниковский отвратный геймпад в руках держать да кнопки нажимать.

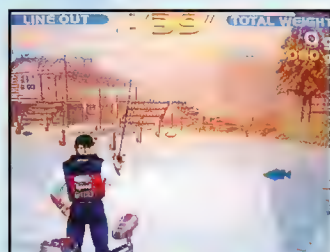
Но самое великолепное, что и на домашней игровой системе все эти ощущения не будут поглоще-

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: виртуальная рыбалка
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sega AM3/AM4
ОНЛАЙН: www.sega.co.jp
ВЫХОД: февраль 1999



ны уже Dreamcast'овским геймпадом. Вместе с игрой в продажу поступит и знаменитая удочка-контроллер. Вот тогда рыбку-то и половим!

СИ



Flight Shooting | DC

029

Flight Shooting

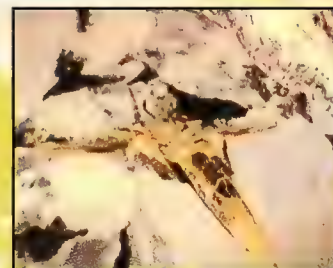
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Одна из наиболее уважаемых японских компаний, Konami, в первом квартале 99 года намерена выпустить на Dreamcast свою первую игру для этой платформы. Представить собой она будет, вероятно, довольно стандартную стрелялку, разве что с просто потрясающей графикой. Стрелялку нового, Dreamcast'овского поколения.

Flight Shooting предложит нам порядка тридцати самолетов, которые можно будет контролировать. Выбор просто огромен. Естественно, все они будут отличаться друг от друга какими-то характеристиками, но все же не до такой степени, как в летных симуляторах: ведь **Flight Shooting** лишь аркадная стрелялка, еще одно средство для отдыха, не дающее пищу для размышления и не загружающее дополнительную информацию.

Полюбоваться действительно будет чем: и прекрасными пейзажами (а миссии разворачиваются в самых различных точках планеты), и просто видом отлично смоделированного самолета — и своего и противника. Наш «авиапарк» состоит из таких крылатых машин как: F-14, F-15,

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РАЗРАБОТЧИК: Konami
ОНЛАЙН: www.konami.com
ВЫХОД: весна 1999



F-16, F-18, EF200 и множества других. «Множество», это, как я уже сказал, более трех десятков различных аппаратов. Противники же имеют у себя на службе Су-34, S-37, вертолеты Apache и знаменитые B-2! Даже я, человек далекий от самолетостроения, поражен таким внушительным списком!

Скорее всего, FS будет игрой, на которую можно будет долго любоваться. Ну, и поиграть тоже — Konami все-таки...

СИ



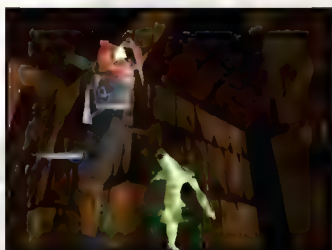
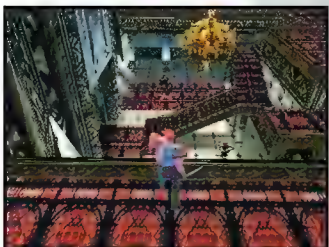
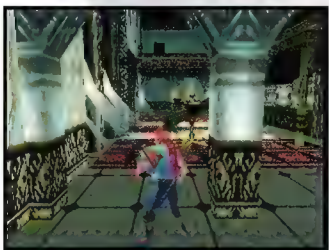
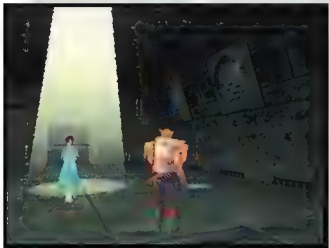
Castlevania

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

Итак, дорогие мои любители видеоигр. Кто знает Konami? Так, вижу-вижу. А Castlevania? Что-то я не пойму, неужели еще кто-то не знает? Ладно, расскажу, что за игрушка.

Кто там у нас все время с кем-то сражается и размахивает хлыстом? Индиана КТО?! Нет, так не пойдет, начнем исторический экскурс. Где-то в Румынии, в Трансильвании конкретнее, жил да был граф Дракула. Был он ничем не примечательный, но очень любил мучить своих подопечных, пускать им кровь и зверствовать, за что и попал в легенды в качестве Вампира №1 всех времен и народов. Люди не ленились: про него было снято множество фильмов, написано куча книжек, а вот хороших игр как-то не было. Японцы, в совсем другом уголке света, не понимают разные американско-европейские страшилки, поэтому очень любят их переинventing на свой лад. Вот и Konami подключилась и во времена столь древние, когда 8 бит было круче, чем Dreamcast сегодня, сделала веселенькую игру — Castlevania.

История такова. Славный носитель фамилии Бельмонт должен был вторгнуться в замок графа Дракулы и прикончить его, чтоб не терроризировал окрестности. Типичная платформенная аркада заставляла много прыгать, собирать бонусы и уничтожать своим хлыстом (а вы Индиана Джонс, Индиана Джонс!) Армию Тьмы. Игровое сообщество было подкуплено красивой графикой, чудесной музыкой, о которой до сих пор наставляют многие «старики», а также интересным сюжетом.



том. Все-таки побегать по замку Дракулы не каждый день удается.

Konami, окрыленная успехом, надела превеликое множество продолжений, что-то около 10! Если вы читаете наш журнал, то, несомненно, помните Castlevania Symphony of the Night для PS — последнее двухмерное воплощение серии. Теперь настал черед Nintendo 64.

Для начала надо заметить, что разработчики обещали нам нелинейный сюжет, четыре персонажа, отменную трехмерную графику — список нововведений пополнился почти ежедневно, что, естественно, откладывало выпуск игры. Версия, представленная на Е3, дала понять, что работы еще на год, поэтому, подумав, Konami решила все-таки сфокусироваться на достигнутом и закончить работу побыстрее — не ждите воплощения всех обещаний, увы.

XIX век, Валькия, Трансильвания. Непобедимое Зло опять воскресло, неутомимые мертвецы снова поползли из могил — Влад Дракула возвращается! Все несогласные будут съедены, а остальные с радостью отдадут свои жалкие душонки в рабство Князю



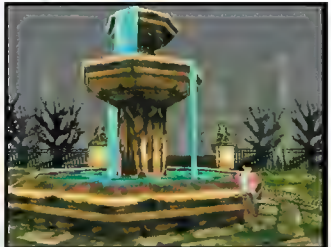
Тьмы... И вам предстоит его остановить.

На выбор игроку предлагают двух персонажей. Schneider Belmont — очередной представитель этого славного семейства, которое всю жизнь посвятило борьбе с Дракулой. «Помни, сын мой, однажды тебе придется вступить в битву с силами Тьмы», — были последние слова его отца. Шнайдер проводил каждый день в тренировках, он ждал, пока Зло проявит себя. Этот день настал — в газете «Будни мертвеца» (главном печатном органе темных сил) появилось объявление, вызывающее «подлых трусов» Бельмونت на очередной раунд нескончаемой битвы. Он не смог устоять перед такими наездами и, взяв семейную реликвию — хлыст, отправился в бой.

Carrie Eastfield. Эта девушка с рождения наделена разрушительными психокинетическими силами. Будучи маленькой, она часто показывала окружающим фокусы с применением своих «специальных возможностей». Когда же силы Зла воскресли, окружающие быстро решили очистить окрестности от таких «фокусников». Мама Кэрри пыталась было ее защитить от толпы, но была подвергнута «испытанию огнем», чтобы опровергнуть обвинение в ведьмовстве. Как вы, наверное, смогли догадаться, она испытание не прошла, а следовательно, сгорела на костре. Обозлившись на весь свет, наша юная героиня решила отомстить. Вспомнив, однако, как быстро люди расправляются с такими «крутыми», она решила выместить злость на безобидном вампире Владе.

Выбор персонажа влияет на сюжет, т.е. Шнайдер может встретить врагов/боссов, которые не попадутся Кэрри, но она, в свою очередь, наткнется на препятствия, которые герою мужского пола просто не по зубам. В игре четыре концовки — по две для каждого из персонажей.

Игровой процесс выдержан в духе остальных серий — точные прыжки, разбивание свечей-бонусов, а также все старые знакомцы — скелеты, вороны-убийцы, летающие головы Медузы (Горгоны) и другие. Как и один археолог, наш Бельмонт может использовать хлыст не только для уничтожения врагов, но и для преодоления различных ям, пропастей; специальный прицел же всегда показывает, куда придется удар. Кроме стандартного, есть и дополнительное оружие — ножи, бутылочки со святой водой и другое, что поможет эффективнее расчленивать бедных врагов. Например, скелетам можно отрезать/отломать руки/ноги/голову — им это, правда, не особенно мешает на вас нападать. А еще в игре есть боссы!!! В этой серии список включает в себя: рогатого беге-



мота-убийцу; трехголового пса — Цербера (их бедное поголовье уменьшают уже много лет, но они упорно возвращаются в качестве боссов во всех играх про Армию Тьмы); а также саму Смерть — но и ее можно победить, правда, потом непонятно, почему главный герой продолжает умирать — ведь уже некому забрать его душу на другую сторону.

В игре отличная трехмерная графика, текстур маловато, конечно, но их скудность компенсируется обилием модных спецэффектов, где главная гордость разработчиков — смена времени суток. Часы в углу экрана постоянно напоминают, сколько осталось до заката/рассвета. Вампиры ночью сильнее, а днем прячутся, ибо слишком слабы, чтобы кого-нибудь загрызть.

Konami всегда умела делать качественную и красивую музыку, Castlevania не исключение. Игры этой серии отличаются отличными запоминающимися мелодиями — версия для Nintendo64 продолжает эту традицию.

Фанаты напрягаются — а хорошо ли удалось перевести игру в новое измерение? Смею вас успокоить, все получилось отлично. Игра динамична, все присущие серии элементы здесь, а отличная графика и музыка лишь подчеркивают достоинства Castlevania. Будем надеяться, что разработчики «поднастроят» сложность, ибо пока игра проходит без проблем, особенно на Кэрри (у нее слишком сильное оружие). Осталось ждать совсем немного.

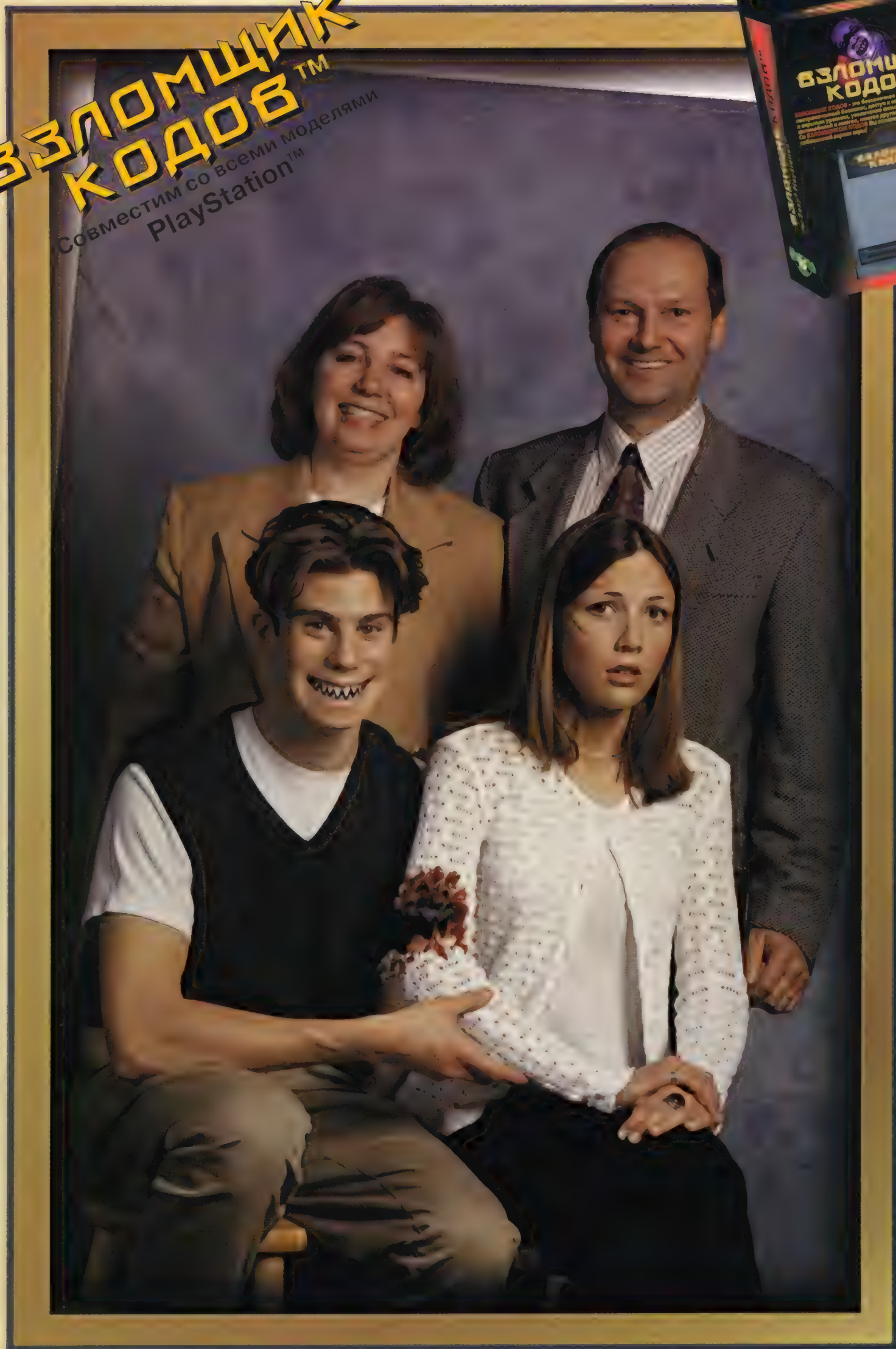
СИ

ПЛАТФОРМА: Nintendo 64
ЖАНР: action
ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РАЗРАБОТЧИК: KCEO
ОНЛАЙН: www.konami.com
ВЫХОД: 29 января 1999



ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

Совместим со всеми моделями
PlayStation™



Взломщик кодов™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с

Magic & Mayhem

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Сенсация! Mythos, наконец-то сделала новый X-COM! Нет, господа, не дожидетесь... Впрочем, M&M тоже неплох.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D RTS/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Virgin Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Mythos Games
ТРЕБОВАНИЯ: P-133, 16 MB RAM
К КОМПЬЮТЕРУ: 4-х CD-ROM
ОНЛАЙН: www.mythosgames.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Dungeon Keeper

Наверняка вы знаете и любите UFO: The Enemy Unknown. Ни для кого также не секрет, что ее создатель — компания, просто-таки специализирующаяся на разработке мифических игр, — Mythos Games. Теперь эта славная команда выпустила новую стратегию, на этот раз отказавшись от услуг мерзких пришельцев и прочих тварей в качестве отрицательных героев, перенеся действие игры в мир магии, эльфов, могущественных колдунов и других весьма волшебных существ. Другими словами, у **Magic & Mayhem** нет никакой связи с X-COM. Хотя нет: в игре останется изометрический вид, столь любимый многими приверженцами всевозможных стратегий, и, конечно, непередаваемое обаяние игры, которое в данном конкретном случае заставит вас почувствовать запах серы, смрадное дыхание василисков, величественную грацию единорогов... Словом, даст возможность насладиться прекрасным чистым воздухом магических лесов, поможет прикоснуться к Волшебству.

СПАСИ КОЛДУНА

Разумеется, просто так в мир волшебства и магии не попасть, разве что из чрева родной (если повезет) матери. Однако можно и родиться в этом мире, но, в то же время, вести спокойный и размеренный образ жизни. Учиться (или, скорее, делать вид, что учишься), пить пиво, ходить на концерты гастролирующих менестрелей и заниматься прочими приятными вещами, нисколько не заботясь о каком-то волшебстве. Однако все становится гораздо сложнее и развивается совершенно непредсказуемым образом, если кто-нибудь из вашей близкой родни — знатный маг и чародей, который может одним взмахом волшебного жезла проломить голову любому хулиганствующему пацифисту. В нашем случае этим родственником является дядя Лукан Агриппа — великий волшебник и, по совместительству, борец со злом, идейный сторонник мира во всем мире. Ну, а вы, соответственно, его горячо любимый племянник по имени Корнелиус (очень распространенное, надо признаться, в магических кругах имя), тоже в некотором роде колдун, но уровнем пониже.

ДОСТОИНСТВА
Очень симпатичные персонажи. Большое разнообразие магических заклинаний. Простота в управлении.

НЕДОСТАТКИ
Возможно, чересчур веселая графика снижает серьезность восприятия игры.

РЕЗЮМЕ
Очень хорошая игра для всех, кто считает себя в душе магом или уже является им.

8.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Однажды заглянув в избушку к дядюшке по его же приглашению, Корнелиус застал непонятную картину (более непонятную, чем ранние работы Сальвадора Дали). Лукана нигде не было видно. Возникло странное ощущение, что на самом деле это вовсе не игра в прятки на деньги, ибо деньги-то как раз у юного колдуна и отсутствовали как класс, а нечто более глобальное, например, налет стаи волнистых кенгуру. Однако это представлялось все же маловероятным, так как любимый летучий корабль Агриппы стоял, укомплектованный к дальнему полету, а надо сказать, что ни один волнистый кенгуру не сможет устоять перед искушением испытать такую замечательную вещь. С другой стороны, было бы странно, если дядя Лукан подготовил этот агрегат к полету, а потом пошел странствовать пешком, словно ходок к Ленину. И все же что-то было не так, то ли странное жужжание мух под потолком, то ли подозрительный свет небесных светил, а может быть, то, что все в домике было перевернуто вверх дном (даже стакан и опустошенная бутылка из под денатурата). Было удивительно, что такой опытный волшебник, как Лукан, отказался выйти из дома без своих магических приспособлений, которые валялись поблизости, навевая нехорошие мысли о сущности бытия и неотвратимости похмелья, а также протекторской революции. От внимания глазастого Корнелиуса (кстати, по совместительству еще и лысого — холодно ему зимой, наверное) не ускользнула, так как уже не могла шевелиться, карта с загадочными отметками, лежащая на столе. Взглянув на нее, он понял, что просто всенепременно должен закончить дело без вести пропавшего дяди и отправиться в путешествие, тщательно спланированное последним. Юный искатель приключений ловко забрался в летающую машину (все же странно, что волшебники не пользуются коврами-самолетами, не иначе их сгрызла кровожадная моль) и через несколько секунд уже поднимался на ней к звездному небу. Однако он был не один, загадочный Черный Ворон присоединился к этому опасному путешествию. Глядя вдаль и видя под собой уплывающую землю, Корнелиус думал о том, что во что бы то ни стало (конечно, в разумных пределах) найдет своего дорогого дядю и, наконец-то, впер-

вые в своей жизни спасет мир.

Но все же в управлении летающими судами необходимо иметь опыт и еще кучу других вещей, так что в итоге Корнелиус совершил аварийную посадку в густом волшебном лесу, утробив дядин агрегат и чуть не раздавив в траве семейную пару кузнечиков-птицеедов, предающихся радостям жизни. Сильно удивившись головой о камень, он вдруг понял, что, возможно, этот Ворон вовсе не простая птица, сбежавшая из городской станции юных вивисекторов, а помощник его дяди — демон, заключенный в физическую оболочку. И, будто в подтверждение этих слов, Ворон указал на бредущую из леса опасность.

...В гуще деревьев злобеще скалилась Красная Шапочка, готовясь вонзить свои когти в нежное тельце Корнелиуса. Однако выпущенный на волю из магического посоха «файрболл» весьма недвусмысленно дал понять твари, что она лишняя на этом празднике жизни, превратив ее в обугленную тушку. Утерев пот с лица, Корнелиус огляделся по сторонам и... Собственно, после «и» начинается сама игра, в которой вам отведена главная роль кудесника, борющегося со всевозможной нечистью. Итак, на поиски дяди Лукана Агриппы!

ИЛЛЮЗОРНЫЙ МИР

В качестве начинающего мага Корнелиус (как говорится, маги начинают и выигрывают) отправляется в путешествие по мирам колдовства и приключений, дабы победить всех злодеев и спасти положительных персонажей. Но не волнуйтесь за благополучный исход, сражаться с нечистью вам поможет Волшебство, которое всегда выручит в трудную минуту, создав очередного помощника или сметя мерзкого врага стеной пламени. Ведь это мир чудес...

Давно минули те времена, когда любители фэнтезийных ролевых игр и им подобных развлечений сидели перед терминалами и глядели на экраны текста, мучительно пытаясь



представить картину пещеры Змея Горыныча или драку между веселым зомби и грустным смотрителем опустевшего, благодаря некрофилам-затейникам, кладбища. В то время как космическая станция «Мир» вот-вот рухнет в Тихий Океан, а все страны рукоплещут нашему балету, **Magic & Mayhem** радует всех чрезвычайно приятной графикой. Правда, ее нельзя назвать сверхвыдающейся, но, тем не менее, мила и симпатична она до безобразия.

Окружающий мир выполнен просто великолепно. Кроны могучих деревьев, качаясь и шумя на ветру, скрывают под собой массу интересных вещей, включая вкусные корешки и грибы, за которые любой знаток, не задумываясь, отдал бы полцарства и две бутылки пива в придачу. Кроме того, занятным является и то, что игрок может весьма активно взаимодействовать с миром, правда, это взаимодействие носит, в основном, деструктивный характер: создание факелов из деревьев и домов, а также масса других схожих развлечений.

Кстати, мир магии в **Magic & Mayhem** представлен не только волшебными лесами. Всего существует три королевства, каждое из которых разделено на 12 частей. Во-первых, это королевство Авалон, находящееся в кельтском мире. По сути, оно представляет собой волшебный лес с дубами-колдунами и одуванчиками-кудесниками. Во-вторых, Азгя, которая переносит вас в мир греческой культуры, где встретятся уже заметно поредевшие леса и величественные каменные



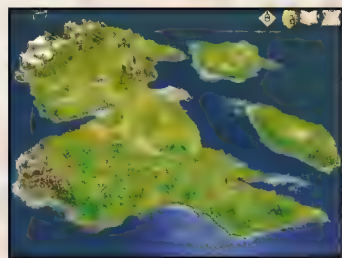
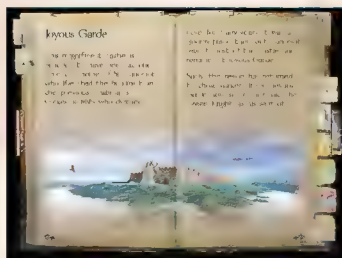
храмы. И, наконец, Альбион, являющийся представителем средневековой культуры со всеми необходимыми атрибутами: дворцами, замками и прочей загроможденной мелочевкой. Между прочим, в игру включен генератор случайных карт, поэтому в **Magic & Mayhem** вам не суждено встретить двух совершенно идентичных уровней.

Анимация героев и антигероев выполнена очень хорошо, двигаются все практически как живые (кроме зомби, скелетов и им подобных существ, разумеется). Кстати, меня очень порадовали эти зомби, точнее, ведение боев: они просто напросто отрывают у себя руку и колотят ею мерзкого неприятеля, уча их доброте и терпимости. Злобные же Красные Шапочки (эти зверюги так и называются — RedCap), дабы оставаться красными до конца, смачивают свои головные уборы в лужицах, а то и лужицах крови, оставшихся на память от бывших противников.

МАГИЯ FOREVER

Магия, как уже было отмечено выше, является основной составляющей игры. Все в этом мире зависит от магических способностей и умения претворять их в жизнь. Самым важным предметом для вас станет магический чемоданчик или, как его называли сами создатели, портмоне, в котором вы будете таскать магические ингредиенты, и с их помощью создавать различные заклинания. В принципе, основой для любого колдовства служат (без выходных и праздничных дней) магические талисманы, подчиняющиеся Закону, Хаосу или Порядку. Сами по себе они, в общем-то, бесполезны, хотя аборигены острова Шпицбергена с радостью обменяли бы на них свой годовой урожай бананов и бычков в томатном соусе. Но если начинать эксперименты по скрещиванию этих талисманов (число которых по ходу игры стре-





мительно увеличивается) с различными предметами, такими, как корень мандрагоры или листик клевера, то можно достичь совершенно потрясающих результатов. При помощи волшебных формул вы сможете вызывать на подмогу различные существа, о которых речь пойдет чуть ниже, защищаться, применяя магические силы, или, наоборот, атаковать мерзких врагов всей мощью ужасных заклятий.

Всего в игре несколько десятков заклинаний, среди которых и Заклятие Доктора Айболита, позволяющее лечить своих подопечных, и Взгляд Горгоны, превращающий жертв в камень, когда их можно убить, превратив в пыль одним слабым ударом, и еще великое множество не менее занятных упражнений. Кстати, непосредственно во время путешествий по уровню у вас будет возможность пользоваться только теми заклинаниями, которые были составлены заранее. Так что правильный выбор средств и, соответственно, стратегии ведения боя является очень важным фактором для того, чтобы дожить до конца уровня, победив главного злодея.

По мере того, как вы будете уничтожать врагов, плодить своих верных слуг и просто шалить, т.е. баловаться, устраивая фейерверки из «файрболов», запас маны, позволяющей развлекаться подобным образом, будет таять, как запасы чугуных тапочек на складе сборной по синхронному плаванию в разгар страды. Однако эта проблема легко решается при помощи так называемых Мест Силы, поставя на которых, вы довольно быстро можете восстановить свои возможности.

Кроме магических предметов, в **Magic & Mayhem** периодически будут встречаться другие полезные предметы из разряда сокровищ, а также всевозможные продукты, заботливо разбросанные тут и там неведомыми гурманами и предназначенные для восстановления жизненных сил Корнелиуса. Кстати, занятно, что своих последователей вы можете использовать еще и в качестве добытчиков этих полезных вещей. Как только верный слуга притрагивается к объекту, он тут же переносится в вашу котомку-портмоне для дальнейшего использования, так что самому и ходить-то нигде не надо.

АБОРИГЕНЫ ВОЛШЕБНЫХ ЛЕСОВ

Теперь самое время обратиться своим пытливым взором к тем, с кем предстоит столкнуться Корнелиусу лицом к лицу или еще к чему-нибудь во время долгих путешествий. Это аналог родных отечественных домовых — Брауни, добрейшей души существо, правда, с довольно посредственными военными способностями. Не обошлась **Magic & Mayhem** и без кровожадных эльфов, отлично владеющих луками и даже умеющими из них стрелять. Симпатягой оказалась и огромная летучая Мышка, чьей самой замеча-

тельной способностью является высокая крейсерская скорость. Хромые зомби и их старшие братья скелеты весьма гармонично дополняют эту разношерстную компанию бродящих по лесам и полям волшебного мира существ. Чрезвычайно душевными оказались и Красные Шапочки, милые ребята, радостно, как уже было написано выше, наполняющие свои шапки кровью поверженных врагов, дабы получить прилив энергии. Всего же в игре замечено около 20 персонажей, среди которых можно также назвать единорогов, дракончиков, троллей и многих-многих других.

Все герои обладают уникальными характеристиками: необходимые затраты маны для создания заклинания, здоровье, сила, сопротивляемость магии и еще куча разных факторов, сказывающихся на ходе поединка самым непосредственным образом.

РОЛЕВАЯ СТОРОНА ДЕЛА

Сами того не замечая, мы уже перешли к той части игры, которая относится к RPG. Здесь основным моментом является заработок очков, которые после каждого уровня можно потратить на самосовершенствование, вместо того, чтобы для этих же целей изнурять себя тренировками души и тела. Единственная проблема заключается в том, что получение очков в **Magic & Mayhem** не совсем сбалансировано. Скажем, вы ничего не получите, если звалите небольшую толпу монстрообразных врагов, но зато срубите несколько десятков очков, просто поболтав перед боем с магом-конкурентом.

Между прочим, уровень сложности в игре можно менять любое количество раз между уровнями, так что, однажды начав игру на самом сложном, вы можете, если не будете справляться с толпами бесчинствующих тварей, снизить его, а с приходом опыта — поднять вновь.

Управление в **Magic & Mayhem** сделано достаточно просто и удобно, так что не вызывает никаких затруднений, ибо пользоваться «мышью» и ее двумя кнопками могут, как показывают последние исследования в области генной (и чебурашечной) инженерии, даже гуманоиды с планеты Плюк.

Звуки, которыми разработчики снабдили **Magic & Mayhem**, отправляя ее в дорогу к успеху, также выполнены на добротном, качественном уровне. Каждое событие, каждый персонаж звучит совершенно особенным образом, что вносит в игру еще больше разнообразия. Музыка также весьма хорошо подобрана (к слову сказать, разработчики так и не назвали координаты места, где они находили и подбирали музыкальные темы), что делает игру чрезвычайно приятной.

МАГИЯ — ЭТО НЕ РАБОТА

Это состояние души, которое очень точно уловили создатели **Magic & Mayhem**. Оно чувствуется с первой же минуты игры и не отпускает тебя, как бы ты ни умолял, до тех пор, пока не будет повержен последний враг рода человеческого. И даже после этого многие будут возвращаться в ставшие родными леса, чтобы побродить среди многовековых деревьев, полюбоваться единорогами, пьющими из волшебных источников, чтобы почувствовать Магию. Ведь однажды став Магом, вы остаетесь им навсегда...

e@shop
http://www.e-shop.ru

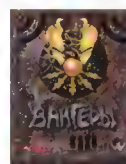
Компьютерные игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: 124-0402, 258-8627
доставка по Москве: \$3



World Cup 98 (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$19.89



Вэнгеры
Поставка: на следующий день
Издатель: Бука

\$12.00



Soldiers at War
Поставка: на следующий день
Издатель: Sierra OnLine

\$22.29



Wing Commander Prophecy
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$22.00



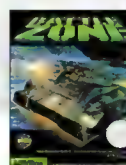
Army Men
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft

\$26.99



X-Files: The Game
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$28.99



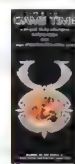
Battle Zone
Поставка: на следующий день
Издатель: Activision

\$24.59



Andretti Racing
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$28.19



Ultima Online: Game Time
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$37.29



Redline Racer (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft

\$16.89



Unreal (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: GT Interactive

\$33.93



Blade Runner
Поставка: на следующий день
Издатель: Virgin

\$33.99



Commandos: Behind Enemy Lines
Поставка: на следующий день
Издатель: Eidos

\$13.00



Dark Reign
Поставка: на следующий день
Издатель: Activision

\$19.99



Half-Life (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Sierra

\$33.99



Might & Magic 6 (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: UbiSoft

\$19.89



Populous: the Beginning
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$31.89



Need for Speed III (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$22.99



Commandos: Behind Enemy Lines
Поставка: на следующий день
Издатель: Eidos

\$26.91



Croc (рус. док.)
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$19.99



Comanche 3
Поставка: на следующий день
Издатель: Electronic Arts

\$34.19

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить любые новые игры вышедшие в США.

Новогодняя распродажа: цены снижены на 35%



Thief: The Dark Project

Максим ЗАЯЦ

maxim@gameland.ru

Looking Glass сделала весьма оригинальный ход — сознательно лишила героя главного преимущества — силы, подарив взамен способность невидимкой проскальзывать под самым носом у врагов к заветной цели. И получившаяся в результате игра превзошла самые смелые ожидания.

Имя ему — осторожность. Неслышной тенью скользит вор в сумраке ночи. Барон выставил всю свою дружину охранять подступы к замку. Глупец! Разве можно защититься от неизбежного?! Стражники пьяны, они громко бряцают своим оружием и горланят песни, заглушая свой страх перед ночным гостем. Он мог бы убить их всех, перерезать поодиночке, как стадо баранов. Но зачем лишний шум тому, кто призвал в свои союзники тишину ночи? У него иные планы. К утру вор навсегда исчезнет из замка, оставив сон барона не потревоженным, стражников — в полном недоумении и без единой царапины, а сокровищницу — пустой.

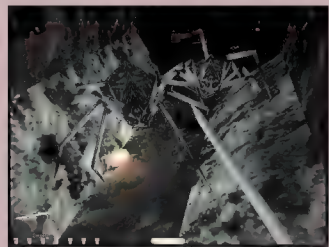
СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

Толпы монстров, накачанные герои, умопомрачительное оружие, с одного выстрела разносящее в клочья любого врага — все это за последние пару лет успело изрядно поднадоесть. И не потому, что игры жанра 3D-action стали хуже — напротив, новые проекты становятся интереснее день ото дня. Просто их слишком много: красивых, стильных, в чем-то, бесспорно, оригинальных, но в то же время безмерно похожих друг на друга, как конфеты из одной коробки. Такого рода угощение очень быстро приедается.

А что если так: главный герой, человек силой, в общем-то, не обделенный, по профессии своей должен быть скромным и незаметным? Профессия, между прочим, древнейшая, вор называется. Занятно? Теперь добавим разнообразное снаряжение, назвать даже половину которого оружием можно только с очень большой натяжкой, и объединим череду разрозненных миссий-заданий единым сюжетом. И вот тогда у нас получится по-настоящему новая игра: **Thief: The Dark Project**.

СУДЬБА ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА

Гарретт был обычным уличным маль-



ДОСТОИНСТВА

Оригинальная игровая концепция, масса интересных находок.

НЕДОСТАТКИ

Графика могла бы быть и получше.

РЕЗЮМЕ

Крайне редкое сочетание великолепной идеи и ее весьма удачного воплощения.

8.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

чикшой — ни дома, ни семьи. Голодный и злой молодой волчонок, он промышлял мелким воровством на рынке, чтобы добыть себе деньги на пропитание. В тот день ему особенно не везло. Закутаный в черный плащ незнакомец появился на рынке уже к вечеру. Лицо его скрывалось в тени капюшона, но что-то подсказывало Гарретту, что человек этот занимает высокое положение. Юный вор устремился вперед, однако, его рука, уже тянувшаяся к кошелку, была перехвачена на полдороги. «Это не для тебя!» — резко сказал незнакомец. Потом он взглянул повнимательней в лицо

малышка, и рука, безмяный палец которой был украшен странным перстнем с изображением замочной скважины, медленно разжалась. «Если не хочешь провести здесь остаток своей жизни, иди за мной», — сказал он. Гарретт был растерян и подавлен, злость из-за неудавшейся кражи боролась в его душе с восхищением перед ловкостью незнакомца. Он сделал один шаг, другой и вот уже побежал, нагоняя стремительно удаляющуюся фигуру в черном. Это была встреча, изменившая всю его жизнь.

Потянулись долгие месяцы обучения. Раньше Гарретт полагал, что знает о своем ремесле абсолютно все, но, только попав в эту своеобразную школу воровства, он понял, сколь многому ему еще предстоит научиться. Постепенно Мастер выделил его из группы остальных учеников, и юный вор стал получать свои первые задания...

ТЕМНЫЕ ДЕЛА

«Вежливость — лучшее оружие вора», — говорил известный киногерой. И в самом деле, излишнее хамство здесь не приветствуется. Вор попросту не приспособлен для того, чтобы в одиночку воевать со всеми стражниками. Идеально выполненным считается лишь то задание, когда на один человек в обокраденном доме даже не подозревают о присутствии непрошеного гостя, пока не обнаружит пропажу.

Игра не перестает удивлять. Каждая миссия — это не просто набор новых команд; нет, это целый маленький мир со своими законами и обитателями. Задания меняются раз от разу: вы начинаете со школы, где Мастер обучает вас основам тактики вора и приемам

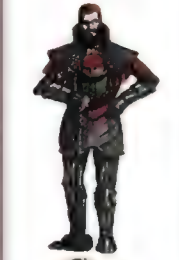
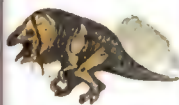
владения оружием, первой же реальной задачей станет проникновение в замок барона с целью похитить его серебряный скипетр. Но уже в следующий раз вам придется пробираться по полузаброшенным шахтам, чтобы выручить из тюрьмы своего друга и товарища, который, к тому же, еще и задолжал Гарретту деньги. Игра с легкостью меняет свои правила: наработанная в прошлых заданиях тактика в последующих оказывается ни к черту не годной, приходится спешно вырабатывать новую. К этому просто невозможно привыкнуть, как и к массе «сюрпризов». Меня буквально отбросило от монитора,

когда мирно лежавшее на полу рудника тело какого-то бедолаги, полуразложившееся и покрытое тучей мух, с подобающим случаю воплем резво вскочило прямо перед моим носом, после чего всерьез попыталось привести меня в неживое состояние — скучно ему, что ли, стало одному лежать?

В игре есть три уровня сложности, но выражаются они отнюдь не в числе стражников и разумности их действий — охрана дворца неплохо знает свое дело, а все посты расставлены разработчиками раз и навсегда. Зато может вполне существенно изменяться объем поставленной задачи — от простого «пойти и принести что-то» до «принести это самое, попутно обшарив все доступные помещения на предмет завалявшегося в них лишнего золотишка и при этом пальцем не тронув и словом дурным не обидев никого из обитателей дома». Что самое приятное — уровень сложности можно менять в начале каждого уровня, выбирая для себя оптимальную нагрузку. Ну, а после миссии — пожалуйста любуйтесь результатами: число заданий, время выполнения, полученные и нанесенные другим тяжкие телесные повреждения, количество убитых — безобидных и не очень. И, конечно же, деньги, не за идею все-таки сражаемся. Правда, тратить их можно только на свое собственное снаряжение, но зато хватает всегда.

ПРОФЕССИЯ — ВОР

Вор — самое что ни на есть миролюбивое суще-



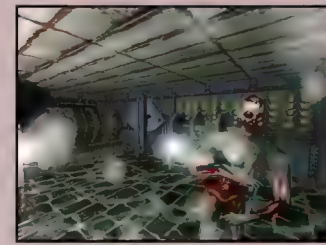
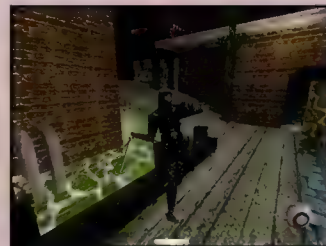
ство на свете. Он ненавидит шум и грязную работу, а если уж и вынужден кого-нибудь убить, то делает это не в открытом бою, а тихонечко так, из-за угла, перерезает, на свою беду, подвернувшемуся охраннику глотку. И то лишь в случае крайней необходимости. Потому как — себе дороже. Справиться с одним противником еще, может быть, удастся, но на шум неминуемо сбегут остальные, и тут уж придется спасаться бегством — если отпустят, конечно.

Быть призраком — это наука. Первое знание, которое дается будущему мастеру отмычки — умение надежно прятаться. Черное одеяние, глубокий капюшон, скрывающий лицо — все это помогает ему буквально раствориться в тени, и охранник, даже пройдя на расстоянии вытянутой руки от Гарретта, не замечает его. Правильно оценить, насколько хорошо темнота укрывает вора в том или ином месте, помогает индикатор внизу экрана. Этот маленький прямоугольник темнеет, когда Гарретт находится в тени, и становится белым на освещенных участках.

Но прятаться можно не только в темноте. Стоит Гарретту присесть, и укрытием для него с успехом послужат обыкновенные бочки и ящики. За ними же можно спрятать оглушенного или убитого стражника. Да-да, никто не говорит, что вору это нравится, но он может переносить тела с места на место, и иногда это умение оказывается крайне полезным.

Тишина — верная подруга вора. Мягкая обувь позволяет ему неслышно подкрасться к стражнику сзади, снять у него с пояса ключи от двери, вернуться назад — а тот даже не повернет головы. Правда, не везде этот фокус проходит с одинаковым успехом. По густому ворсу ковра или, на худой конец, по паркетному полу вор передвигается с легкостью и грацией мотылька, но на каменных плитах его быстрые шаги разносятся по дому, как цокот копыт недавно подкованной лошади. Тем не менее, Гарретт способен красться, пусть медленно, шаг за шагом, но подбираясь к заветной цели.

Очевидно, каждодневные упражнения дают себя знать — Гарретт всегда в отличной физической форме. Он владеет полным набором акробатических уп-



ражнений, начиная от обычных прыжков и бега и заканчивая способностью, подтягиваясь, преодолевать не особенно высокие преграды. А если стена окажется слишком высока, наш герой кошкой взлетит на нее по веревке или приставной лестнице. Не страшна ему и вода — он способен довольно долго плыть, не поднимаясь на поверхность (при этом соответствующий индикатор в виде цепочки пузырьков услужливо покажет запас воздуха).

АРСЕНАЛ

Однако, не осторожностью единой жив человек. Один из самых приятных моментов игры — оружие и снаряжение. Чего здесь только нет! С фантазией вора могут поспорить разве что легендарные ниндзя древней Японии, которые при полном отсутствии в обиходе того времени чего-либо более оригинального, нежели меч или копье, ухитрялись создавать поразительные по простоте и полезности приспособления.

Все основные предметы «повешены» на горячие клавиши. В первую очередь, это, конечно же, меч. Нельзя сказать, что вор так уж виртуозно владеет им: так, удар слева-справа, сверху с замахом, да один единственный блок — вот и все фехтование. Но, правда, и меч сам по себе — оружие на крайний случай. Так что имеющегося набора приемов вполне хватит, чтобы разобраться с одним противником, ну, а если врагов много, тут уж меч не поможет — надо сматы-



ваться.

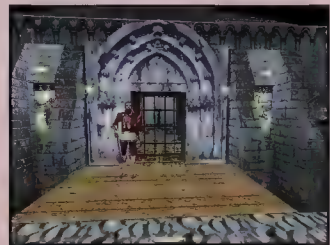
Дубинка Black Jack — оружие «заднего» боя. То есть, подкравшись сзади к какому-нибудь стражнику, вор со всей мочи бьет его по голове этой весьма нехилых размеров деревяшкой. В итоге крепкий и здоровый сон потерпевшему обеспечен, а из неприятных последствий — только головная боль и шишка размером с куриное яйцо. Словом, Black Jack идеален в случае, если на задании стоит «не убивать никого, даже тараканов», а стражник-затяпа не желает угомониться и перестать бродить по коридорам замка. После же близкого знакомства с «оружием пацифистов» он становится тих и неподвижен, а вор получает возможность беспрепятственно продвигаться дальше.

Лук позволяет очень точно прицеливаться. Каждая стрела, в зависимости от своего веса и типа, имеет уникальную траекторию полета. Стоит Гарретту натянуть тетиву, как на экране появляется небольшая рамка. Проходит несколько секунд, и цель резко приближается, давая возможность рассмотреть мельчайшие детали. Спустя еще какое-то время, рамка начинает «плавать» по экрану — это означает, что у вора устают руки, и через несколько мгновений он опустит лук, так и не сделав выстрела. Зато даже одно удачное попадание в того же стражника может моментально решить все проблемы.

А стрелы! От самых обычных (со стальным наконечником и простым оперением) до полной экзотики, вроде водяных. Немного странные на вид, с небольшим утолщением на конце, они не причиняют врагу ни малейшего урона, но, попадая в цель, растекаются лужицей обыкновенной воды. В итоге фонарь или чадающий факел моментально гаснет, а Гарретт может укрыться в образовавшейся густой тени.

Часто вору бывает необходимо неслышно прокрасться за спиной у стражника. Ну, а если пол вымощен гулкой каменной плиткой? Достаем верный лук и стрелу moss-arrow, которая выбрасывает из себя в момент удара небольшое облачко мха, мягким и тихим ковром оседающее на любой поверхности. Путь свободен!

Если нужно чем-нибудь отвлечь стражника, на помощь приходит стрела noise-maker. Сконструированная упругой, она отскакивает от любого встречающегося



на пути препятствия, а смонтированный в древко механизм издает во время полета некий таинственный звук, безоговорочно заставляющий охранников сбегаться к месту ее падения. Да, самое приятное в том, что, в отличие от других, эта стрела многократно использования, и если удастся подобрать ее после выстрела — нет нужды тратить весьма приличную сумму на приобретение новой.

Это еще не все. Лук — оружие многофункциональное. Существуют специальные стрелы с воспламеняющейся начинкой, выпускающие облако газа, укомплектованные длинной и прочной веревкой...

В доверок к основному снаряжению — масса всевозможных предметов, хранящихся в inventory. Чего здесь только нет! Разнообразнейшие съестные припасы; эликсиры, восстанавливающие жизненную энергию, увеличивающие силу и скорость; миниатюрные гранаты — боевые, ослепляющие и газовые. Плюс — подобранные в странствиях золото и драгоценности, а также ключи от многочисленных запертых комнат.

Ориентироваться на местности помогают карта и компас. Но далеко не всегда у Гарретта есть в запасе более-менее подробный план тех помещений, в которых он находится. Хранящийся в кармане бумажный свиток может содержать лишь схематическое расположение основных объектов. И даже если родная организация, посылая вора на задание, умудрится раздобыть детальную карту объекта, это вовсе не означает, что ориентироваться по ней будет легко. Одно дело — второпях нацарапанные скверным пером на мягкой бумаге закорючки, совсем другое — нескончаемая череда мрачных коридоров, узкие лестницы и многоэтажные замки местной знати. Конечно же, заблудиться сложновато, однако, не стоит ждать, что какой-нибудь красный крестик, перемещаясь по карте, будет добросовестно указывать точное место пребывания Гарретта. Где это вы видели чернильные крестики, самостоятельно ползающие по бумажным листам? Что до компаса, то он, как и положено, помогает сориентироваться в направлении движения.

Практически все расходные материалы, как то: стрелы, гранаты, всяческие эликсиры и т. п., приходится приобретать на свои заработанные нелегким трудом деньги. Однако если вспомнить, что больше их тратить все равно, вроде бы, не на что, становится даже интересно: какая-никакая, а возможность выбора снаряжения. К тому же, при закупке частенько попадают всякие мелочи, полезные для прохождения какой-нибудь конкретной миссии — вроде письменно

изложенных советов неведомого доброжелателя по проникновению в тюрьму строгого режима.

ОБАЯНИЕ ПОЛУЧИЛОСЬ СКРОМНЫМ

«Как же все это выглядит?» — спросите вы. Ответ: «Неплохо». Вид в игре от первого лица, но все же по стилю исполнения графика больше всего напоминает безызвестный Die By The Sword: те же интерьеры помещений, схожие войны и даже предметы. Однако, сделав упор на детализацию персонажей, разработчики мало озаботились достойным оформлением всего остального. Такое ощущение, что, вложив всю свою фантазию в интерьер той или иной комнаты, они откровенно отдыхали на всех соседних. Позволю себе оговориться: это не значит, что что-то нарисовано плохо; просто, приложив минимум усилий, можно было бы сработать еще лучше. Но к оформительскому принципу «то густо, то пусто» привыкаешь довольно быстро.

Звуковое оформление в игре выполнено «на ура»; более того, поддерживается система 3D sound, и счастливые обладатели соответствующего «железа» смогут шарахаться не просто от приближающегося стражника, а от стражника, приближающегося, например, справа и сзади.

Мир Thief не претендует на то, чтобы быть полностью реальным. Однако множество законов физики в нем все-таки соблюдаются. Так, например, брошенный в угол кувшин добросовестно отлетает от стены, а потом еще и не дает полностью раскрыть дверь. Различные ящики, висящие на стенах штандарты, а также некоторую часть мебелировки можно подвергать безжалостному уничтожению. Практический смысл этой операции почти всегда равен нулю, но все-таки приятно наблюдать за разлетающимися в разные стороны щепками-обломками — каждый раз падают по-новому и могут даже приземляться на различные предметы. Крупные детали интерьера, например, пустые бочки, можно всячески передвигать по комнатам, даже ронять на бок. Вот эта операция представляет гораздо большую практическую ценность: как в мультфильме, бочка сама ползет по комнате, тихонечко подбираясь к стражнику. Наконец, он в очередной раз отворачивается, и за его спиной вырастает вор с дубиной наперевес. Спокойной ночи!

ПРИЯТНЫЙ ИТОГ

Thief: The Dark Project — это эксперимент, причем, довольно смелый. В нарушение всех существующих на сегодняшний день канонов жанра компания Looking Glass сделала весьма оригинальный ход — сознательно лишила героя главного преимущества — силы, подарив взамен способность невидимкой проскальзывать под самым носом у врагов к заветной цели. И получившаяся в результате игра превзошла самые смелые ожидания. Путешествуя в облике Гарретта по этому странному миру, невольно вживаешься в образ, и начинаешь казаться, что это ты сам последние три часа пробирался, согнувшись, по узким мрачным тоннелям, карабкался на стены, обманывая стражников и опустошал тайники с сокровищами. Игра дарит восхитительное ощущение всемогущества и полной безнаказанности. Вот только не стоит переносить приобретенные в ней навыки в реальную жизнь.

СИ

e@shop
http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

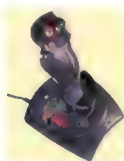
Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: 124-0402, 258-8627
доставка по Москве: \$3



Joystick PFCS
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



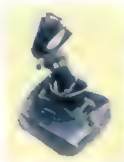
Joystick F-22 Pro
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick Wing Man Extreme
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick X-36F
Поставка: на следующий день
Производитель: Saitek



Joystick Gamestick
Поставка: на следующий день
Производитель: CH



Cyberman 2
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Mouse Man plus
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Canopus Pure 3D 6MB
Поставка: на следующий день
Производитель: Canopus



Joystick Millennium 3D
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick SideWinder Precision Pro
Поставка: на следующий день
Производитель: Microsoft



Joystick F-16 FLCS
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick X-Fighter
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



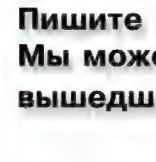
Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



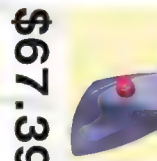
Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Millennium 3D
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick SideWinder Precision Pro
Поставка: на следующий день
Производитель: Microsoft



Joystick F-16 FLCS
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick X-Fighter
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



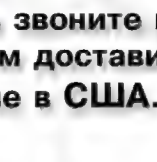
Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Millennium 3D
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



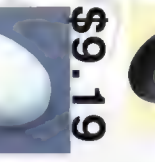
Joystick SideWinder Precision Pro
Поставка: на следующий день
Производитель: Microsoft



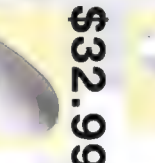
Joystick F-16 FLCS
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick X-Fighter
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



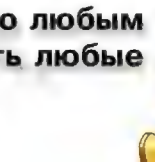
Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Millennium 3D
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick SideWinder Precision Pro
Поставка: на следующий день
Производитель: Microsoft



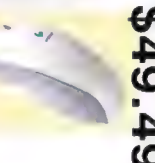
Joystick F-16 FLCS
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



Joystick X-Fighter
Поставка: на следующий день
Производитель: Thrustmaster



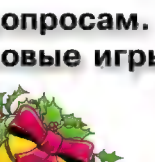
Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech



Joystick Thunderpad
Поставка: на следующий день
Производитель: Logitech

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить любые новые игры
вышедшие в США.



Cybermerc

Максим ЗАЯЦ

maxim@gameland.ru

Cybermerc — попытка, взяв на вооружение таверно удачную и многоскратно апробированную основу, перепрожить ее на новый лад. И попытка, надо признать, довольно удачная.

Авторы доброй половины компьютерных игр, при всей своей внешней непохожести, единодушны в одном: этот мир обречен. Есть, конечно, некоторые расхождения в датировке — одни говорят, что Это произойдет уже в XXI веке, другие пророчат беду XXII и XXIV, но суть остается неизменной: наш затерявшийся в бескрайних просторах вселенной голубой шарик истощит все свои природные ресурсы, «перенаселится», взорвется чередой гражданских войн и, наконец, будет захвачен неведомой инопланетной заразой. Где выход? Тут предсказатели разводят руками: мол, неведомо. Но воинов для грядущих сражений лучше начинать готовить прямо сейчас, потомственных, так сказать.

Вполне возможно, что в глубине души вы пацифист и любите бабочек. Но когда над нашим общим домом нависнет смертельная угроза, когда темные силы из глубин космоса занесут свою грязную лапу (клешню, щупальце) над многострадальной Землей, внутренний голос скажет вам: «Пора!» И вы пойдете в магазин и вернетесь оттуда с сияющим серебром диском **Cybermerc**. И великие силы Добра обретут еще одного воина...

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕ

Во всех своих бедах виноваты только мы сами. Земля к 2114 году напоминала безнадежно больного человека, страдающего одновременно всеми мыслимыми и немыслимыми недугами, видя которые, врачи лишь недоуменно пожимают плечами и отводят глаза. Планета вырождалась: природные ресурсы были истощены до предела, достигли своего пика атмосферные колебания, надвигался ледниковый период. Человечество, в полной мере вкусившее к тому времени всех прелестей перенаселения, решительно сказало: «Так жить нельзя!» И принялось искать выход. Спешно был отменен Закон о межпланетном переселении, запрещающий продвижение

людей в другие галактики, и звездные экспедиции отправились исследовать иные миры. Подходящая для колонизации планетка нашлась поразительно быстро, и даже не одна. Правда, первые экспедиции на радостях как-то забыли обследовать ближайшие окрестности на предмет наличия коренных обитателей. Фауна фауне рознь, она ведь и злобой может быть. Однако ж люди радостно кинулись занимать места во вновь обретенном доме. И, конечно же, не смогли поделить его поровну. Незначительные конфликты между странами как-то плавно перетекли в открытую повстанческую войну объединившей оппозиции против правительства. Войска мятежников с боями отступили к одной из колонизированных планет, где и обосновались, довольствуясь пиратскими набегами на грузовые и торговые корабли, курсировавшие между Землей и Утопией.

Но Генеральному Правителю было уже не до них. Известные существа атаковали шестую колонию, безжалостно уничтожая все на своем пути. Посланные на разборку правительственные войска не проникли в должной мере серьезностью ситуации, проявили моральную нестойкость, оказались неспособными противостоять противнику — словом, были разбиты наголову. И вот тогда-то наемникам, зарабатывавшим себе на жизнь охраной торговых судов от пиратских набегов, было сделано предложение: усилить своим присутствием регулярные войска. Естественно, за солидное вознаграждение. Вооруженные последними достижениями инженерной мысли, генетически и кибернетически развившие свои способности, новые наемники стали грозным оружием в борьбе с чужой жизнью.

БУДНИ XXII ВЕКА

Играли ли вы в свое время в Diablo? Понравилось? Если нет, то чтение всего дальнейшего материала, скорее всего, будет для вас не более чем пустой тра-



той времени. Потому что речь в нем пойдет ни много, ни мало, как о попытке, взяв за основу идею близзардовского хита, создать нечто свое, новое. Детально переработать сюжет, переместившись из мрачных подземелий древности в сияющие неоновым светом коридоры космических станций далекого будущего. Вооружить главного героя вместо лука и топора каким-нибудь супер-мега бластером. И при этом сохранить в точности тот же интерфейс (начиная от управления и заканчивая inventory), а также систему параметров героя, игровой вид и массу других приятных моментов.

Итак, далекое будущее, инопланетные монстры и захваченная ими колония. Наш герой получает от правительства различные миссии-задания: как правило, необходимо спасти попавших в беду колонистов или же выкосить злобных чудовищ — всех поголовно или каких-либо отдельных представителей. Действие протекает на привычной и такой знакомой изометрической местности: все те же расплывающиеся стены, бесчисленные коридоры, напичканные простаивающей техникой и вооружением, комнаты, комнатухи и комнатки, снабженные дверями, замками и даже (вот прелесть-то!) ящиками, в которых изредка хранится что-нибудь заслуживающее внимания, но чаще всего отсиживаются всякие неприятные создания. Загадка, мучившая меня еще со времен Diablo: как, а, главное, зачем они туда заходят? Неужели стоит, сложившись вчетверо, сидеть в темноте, тесноте и духоте несколько дней ради сомнительного удовольствия напугать нас своим неожиданным появлением?

Чаще всего понятие «миссия» включает в себя долгое путешествие по нескольким уровням, соединенным между собой вечными телепортами. Часть снаряжения и полезных вещей в лучших традициях жанра раскидана по полу в самых неожиданных местах (я бы не стал оставлять ящики с автоматными патронами на решетчатом мостике в полуметре от огненной лавы). Сходным образом обретаются и различные электронные ключи от дверей. Местность в очень слабой мере, но все же претендует на интерактивность — уничтожаются некоторые детали интерьера... Свисающие с потолка цепи, небрежно задеваемые крутым плечом героя, начинают раскачиваться, как дерево на ветру. Есть и некоторые новшества: не вся техника, простаивающая в коридорах, является ни к чему не пригодным железным хламом — например, на работе-погрузчике наш герой может весьма комфортно путешествовать по станции, не особенно заботясь о спящей под ногами



инопланетной мелочи.

А с кем, собственно, сражаемся? Ну, едва ли эти монстры заслуживают отдельного описания. Разве что несколько общих черт... Внешний вид — отталкивающий, характер — отвратительный, основная жизненная цель — уничтожить вас, любимого, а также всех, кто придет следом. Разумности, особенно в простейших существах, ни капли: от выстрелов уклоняться не умеют, прут и прут себе напролом, полагаясь на численное превосходство и извечный русский «авось». Обмануть их еще проще, чем отнять у недоразвитого ребенка конфету. Создания рангом повыше — как правило, человекообразные, с массой всего колюще-режуще-стреляющего — ведут себя более хитро: атакуют, прячутся, а когда понимают, что отступать уже некуда — дерутся до последнего. Но не так уж и много их, вышедших...

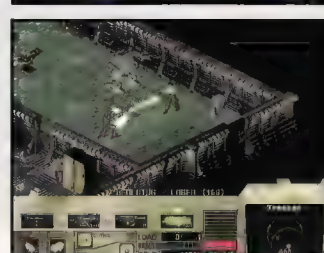
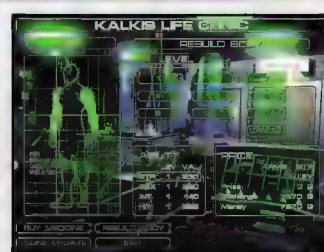
ДЕТИ СВОЕГО ВРЕМЕНИ

Наши герои — порождения другой эпохи. Гигантские автоматы и холодная невозмутимость профи — вот их идеал. Весь мир представляется наемнику огромной ареной битвы, где жизнь — это сражение, а смерть — всего лишь досадное происшествие, связанное с необходимостью выложить весьма крупную сумму на генетическое возрождение и переэкипировку. Соответственно, единственным профессиональным страхом становится отсутствие этих самых денег.

Своего персонажа мы выбираем из четырех наемников, троих мужчин и одной женщины — эдакой Лары Крофт XXII века. Помимо своей внешности, они различаются еще и основными жизненными параметрами: силой, ловкостью, разумом и жизненной энергией. По ходу игры эти показатели растут, как им и положено, вот только разработчики отказались от традиционных experience points, добавляемых при переходе героя на следующий уровень, да и уровней в привычном понимании этого слова уже нет. Им на смену пришло генетическое перекраивание человеческого тела в специальной клинике с последующим усилением той или иной способности.

ДОЖДЛИВЫЙ ГОРОД

Добро пожаловать в Дождливый город!



Рай для наемника, здесь есть все, чтобы удовлетворять желания гостей, особенно если у этих гостей есть деньги. Пробежимся по основным местным заведениям.

Kalkis Life Clinic. Похоже, в один прекрасный день кто-то сказал разработчикам: «Знаете, ребята, а ведь не может нормальный человек ни с того, ни с сего вдруг резко улучшить массу своих качеств. Ну, мышцы на руках-ногах еще можно как-нибудь нарастить, но чтобы вот так вот сразу в отдельно взятой голове стало вдвое больше мозгов — тут уж позвольте не поверить». И задумались разработчики, ведь, вправду, как-то нехорошо получается, нелогично. Поскрипели мозгами и выдали идею — Kalkis Life Clinic. Внушительная аппаратура этого заведения таинственным путем способна ПЕРЕСТРАИВАТЬ человеческий организм и даже восстанавливать его после смерти. Желает, к примеру, наемник стать вдвое сильнее — пожалуйста, заходите в клинику, ложитесь на кушетку. Вам какой уровень изменений? Ага, девятый! А денег у вас хватит? Вот и ладненько... Ву-а-ля, из клиники выходит уже готовый Шварцнеггер.

И так со всеми четырьмя основными жизненными параметрами: силой, разумом, ловкостью и жизненной энергией — выбирается желаемый уровень усовершенствования (от 0 до 9 — чем выше, тем, соответственно, дороже), и человеческий организм перекраивается по новому образцу. Ну, а чтобы в пол-

ДОСТОИНСТВА	
✓	Проверенные веками принципы, положенные в основу, плюс довольно милая графика.
НЕДОСТАТКИ	
✓	Даже к самой хорошей идее можно было добавить побольше своего.
РЕЗЮМЕ	
✓	Удачное переложение старой идеи на новый лад, без особых претензий на оригинальность.

7.0

VIDEO 1

SOUND 1

INTERFACE 1

GAMEPLAY 1.5

ORIGINALITY 0.5

ADDITIONS 1



ной мере оправдывать свое название, клиника притворяется еще и медпунктами и лечебными снабдами.

Item & Weapon market. Подлинная Мекка любого наемника — оружейный магазин. Именно сюда стремится измученная душа, когда в горячке боя так необходим какой-нибудь убийственный аргумент для спора с врагом. Хочется скрутить здесь все. Единственное, что способно охладить пыл не в меру горячего игрока, — это цены. Самое примитивное оружие, вроде пистолета типа «Беретта», и в самом деле стоит копейки, но и годится он исключительно для войны с тараканами, предварительно избитыми и связанными. А вот на что-нибудь и в самом деле серьезное, вроде мегалазерной пушки, придется раскошелиться. Но и эффект от нее — под стать цене. Выбор оружия довольно приличный, условно все великолепие смертоносных машинок можно поделить на две группы: огнестрельное и импульсное.

Любой зеленый новичок, впервые пришедший в магазин и увидевший за стеклом витрины холодно поблескивающую полированную сталью винтовку, сразу же загорается желанием купить ее. Он долго копит деньги, отказывает себе во всем, очертя голову кидается в самые рискованные предприятия, способные дать средства на приобретение Мечты. И вот он прибегает в магазин, сжимая во внезапно вспотевшей от волнения руке пачку кредиток, и тут-то выясняется, что силу и ловкость владелец этой винтовки должен иметь приблизительно вдвое выше, чем у него самого. С потухшим взглядом наемник устремляется в Life Clinic, где узнает, что стоимость его перерождения превышает стоимость покупки в несколько раз. А деньги-то уже потрачены. Таскать осевшую мертвым грузом в inventory железяку нет никакого смысла, и он пытается продать ее в том же магазине: мол, вот, только что у вас купил, новая еще. И тут-то коварство торговой системы проявляется во всей своей подлой красе — цена, ко-

торую ему предлагают, раз эдак в десять ниже той, что заплатил он сам. Человек сходит с ума от горя. Но это, понятное дело, случай крайний, полная информация по оружию доступна еще до момента совершения сделки.

Вторым пунктом в списке необходимых покупок обычно бывает защита. Опять же — на любой вкус и кошелек. Начиная от камуфляжных рубашек, сапожек из искусственной кожи марсианского крокодила и летней панамки от солнца и заканчивая келавровым скафандром, металлическими ботинками и полностью закрывающим голову шлемом. И опять — нужно иметь соответствующие характеристики, чтобы таскать на себе все это добро.

Ну, и под конец — боеприпасы и куча дополнительного снаряжения. С первыми все ясно: это только вечный пистолет-фонарик в перезарядке не нуждается, а вот для полноценной стрельбы из любого другого оружия придется таскать на своем горбу бесчисленные цинки, ящики, обоймы и батареи, весящие, кажется, целую тонну. Ну, а в роли дополнительного снаряжения выступают детища неистощимой фантазии военных, начиная от миниатюрных гранаток и противогаров и заканчивая специальными чипами, без всякой медицинской чепухи улучшающие параметры героя, и голографическими копиями себя, любимых, призванных, очевидно, распугивать осклаившиеся небритой физиономией вражеские войска безо всякого урона для ее владельца.

Repair Center. Ничто не вечно в этом мире — даже самый хороший скафандр или пистолет может порваться, помяться, поцарапаться, а еще его может прокусить ядовитыми зубами какой-нибудь монстр. А игрушки-то, порой, бывают весьма дорогостоящими, и покупать каждый раз новые не всякому по карману. Вот и идут люди в ремонтную мастерскую. За не слишком обременительную плату здесь восстановят

что угодно: от порвавшегося ремешка часов до разорванной пополам цельнометаллической кроссовки. Пользуйтесь на здоровье и приходите еще!

Mercenary Guild. Это и есть источник всех наших бед, неприятностей, а также основного дохода: здесь наемники получают свои задания. В электронном письме от Генерального правителя подробнейшим образом разжевывается все, что необходимо исполнить в той или иной миссии, показываются всякие разные мультики: новые чудовища, горящие космические станции и т.п. Наконец (минут через пару), диктор умоляет, мы опускаем взгляд на короткую строчку внизу — так вот, оказывается, каким было задание, а то я что-то, извините, отвлекся. Можно отправляться в путь?

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС «ЗДРАВСТВУЙ, ДИАВОЛ»

Интерфейс, как несложно догадаться, также весьма смахивает на вышеозначенную игру. Все то же самое: левой кнопкой мыши ходим, правой стреляем. Четыре готовых к употреблению страшных огнестрельных штуки (включая «вечный» пистолет с нескончаемыми патронами) повешены на горячие клавиши, весь остальной арсенал, боеприпасы и подобранные по дороге предметы хранятся в inventory, получившей вдобавок к «диавольскому» размещению «по клеточкам» еще и ограничение по весу — чем сильнее персонаж, тем больше тяжестей сможет он перетаскивать в своей котомке. Не забыта и традиционная rare-doll картинка, на которую, собственно, и навешивается вся предназначенная герою для постоянного ношения экипировка — одежда, защитные и электронные прибамбасы... А вот аптечки и что-нибудь еще столь же жизненно необходимое позволяет оставить в руках — клавиши Q и W.

MULTIPLAYER

Есть он, куда же от него, родимого, денешься. Всем желающим предлагается, в лучших традициях жанра, сразиться друг с другом по модему, локальной сети или интернету. Сработали даже специальный игровой сервер — «наш ответ battlenet'у», вот только народу на нем пока что маловато. Ну, да ладно, игра новая, неизвестная — набегут еще.

SECOND HAND?

Возможно, прочитав этот материал, многие презрительно скривят губы: копировать чужие идеи, фи, как это неоригинально, неужели они сами не могли ничего придумать? Позвольте не согласиться: идеи от этого отнюдь не становятся хуже. Они должны вдохновлять умы на дальнейшее развитие, на движение вперед. Перуджино писал гениальные картины, однако, как много потерял бы мир, лишившись работ его ученика и последователя — Рафаэля Санти. Работу настоящего мастера всегда будет отличать его стиль. Единственное, чего следует избегать и бояться — это бездумного копирования. Но в этом разработчиков игры упрекнуть сложно. Команда Digital Impact не стремилась быть особо оригинальной — что ж, это их право. А Cybermerc — попытка, взяв на вооружение заведомо удачную и многократно апробированную основу, переложить ее на новый лад. И попытка, надо признать, довольно удачная.

e@shop
http://www.e-shop.ru

**Видео игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине**

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: 124-0402, 258-8627
доставка по Москве: \$3

	\$70.99		\$84.99
Bio F.R.E.A.K.S. Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)		Gliden Eye 007 Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)	
	\$49.39		\$53.49
Diddy Kong Racing Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)		World CUP '98 Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)	
	\$65.29		\$44.79
Off Road Challenge Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)		Turok Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)	
	\$71.59		\$67.29
Lamborghini 64 Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)		Fighters Destiny Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64 (NTSC)	
	\$34.49		\$58.59
Controller разноцветный Поставка: на следующий день Система: Nintendo 64		Game Boy в цветном корпусе Поставка: на следующий день Портативная игра: Game Boy	
	\$22.29		\$22.29
Bugs Bunny 2 Поставка: на следующий день Система: Game Boy		Casper Поставка: на следующий день Система: Game Boy	
	\$22.19		\$23.19
Star Wars Поставка: на следующий день Система: Game Boy		Jungle Book Поставка: на следующий день Система: Game Boy	
	\$38.69		\$42.99
Gran Turismo Поставка: на следующий день Система: Sony PlayStation (NTSC)		GEX: Enter The Gecko Поставка: на следующий день Система: Sony PlayStation (NTSC)	
	\$21.09		\$22.99
Super Mario Land 1 Поставка: на следующий день Система: Game Boy		Duck Tales Поставка: на следующий день Система: Game Boy	
	\$46.69		\$46.69
PlayStation! Поставка: на следующий день Система: Sony PlayStation (NTSC)		Resident Evil 2 Поставка: на следующий день Система: Sony PlayStation (NTSC)	

**Пишите и звоните по любым вопросам,
мы можем доставить любые новые игры,
вышедшие в США.**



King's Quest VIII: Mask of Eternity

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Action/RPG/Adventure. Смешать с известной торговой маркой и довести до кипения. Получится хит. Как показывает опыт, такое блюдо приготовить очень сложно. На этот раз получилось не так вкусно, как должно.

Если вам ничего не говорит имя Роберты Уильямс, если память в одно мгновение от этого имени не начинается трепетное перечисление стародавних шедевров, за которыми мы когда-то сутками просиживали, то, наверное, игра, о которой сейчас пойдет речь, не вызовет никаких эмоций. Имя это уже почти забыто, ведь для того, чтобы слава дизайнера удерживалась на каком-то уровне, тот непременно должен радовать игроков шедеврами не реже, чем раз в пару лет. Если же из-под его рук хотя бы несколько раз подряд выходят проекты, далекие от совершенства, публика немедленно забывает о мастере, предпочитая поклоняться модному в тот или иной момент автору. Так и после выхода печально известной семи дисковой комедии *Phantasmagoria* начала тускнеть и слава единственной общепризнанной в индустрии женщины-дизайнера. Основательницу компании Sierra не без оснований считают и «отцом» жанра Adventure в современном понимании. Вместе с тем, в кругах почитателей редкого сегодня жанра текстовых квестов фамилия Уильямс — служит чем-то вроде проклятия, ведь именно эта застенчивая и печальная девушка в свое время полностью разрушила представление общества об играх, снабдив эти стандартные интерактивные книжки графической составляющей. Ну, а роль в процессе становления жанра сериала **King's Quest**, любимого дитяща Роберты, просто невозможно приуменьшить. Сериал год от года верой и правдой служил жанру, изменял его, совершал революции, большие и маленькие. Именно игры сериала **King's Quest** впервые были оснащены озвучкой, в них



ДОСТОИНСТВА

Трехмерный хорошо продуманный и разнообразный мир, несколько оригинальных головоломок, приятная атмосфера.

НЕДОСТАТКИ

Не отвечающая современным стандартам графика, настораживающе сложный интерфейс, непродуманное управление, неудачная система квестов, почти полное отсутствие обещанных ролевых элементов.

P E 3 Ю M E

Далеко не самый лучший вариант сплава Action и Adventure.

5.5

- VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

впервые появился стандартный для нас сегодня «мышковый» интерфейс, повсеместно употребляющиеся теперь иконки, изображающие действия персонажей, и так далее. Постепенно игра перебиралась из черно-белой символической графики сначала в CGA, потом в EGA, и, наконец, на просторы VGA-графики. Последняя же серия, восьмая по счету, вознамерилась протащить жанр в 3D. Поскольку работы над игрой ведутся уже без малого три года, надо сказать, что формально именно **King's Quest** открыл жанру дорогу на трехмерные просторы. Просто некоторые компании, пошустрее, возможно, и поталантливее Sierra, этот переход уже давно осуществили. Ну, а выход главного «революционера», как это часто в последнее время бывает у многострадальной Sierra, слишком задержался. Тем не менее, в счастливые время конца 1998 года нам, наконец-то, дали шанс взглянуть на шедевр. К сожалению, за время в пути он слегка пообтрепался, запылвился, и эффект от него уже явно не тот, на который рассчитывали создатели.

Сюжетная линия вполне заслуживает воплощения в каком-нибудь самом глупом мультсериале. Королевство Давентри, а именно в нем, как правило, и происходят все события в сериале **King's Quest**, оказывается под властью темной стихии, которая обращает всех его жителей в каменные изваяния. В результате страна превращается в свалку булыжников, а на место прежних жителей приходят новые. Правда, уже не люди. Интереснее всего то, что черная магия действовала весьма избирательно и превратила в статуи лишь мыслящих живых существ, не дотронувшись до животных. Ну, а главный талисман королевства, Маска Вечности, оберегавшая его от напастей, была разбита на пять частей, одна из которых непостижимым образом оказалась в момент трагедии в руках простого сельского паренька по имени Коннор. Благодаря чему он не превратился в камень и получил возможность всех спасти. Конечно, Роберта Уильямс может творить в своем мире и со своими персонажам и все, что ей заблагорассудится.

Но чтобы создать такого главного героя! Решимость спасти всех и вся так и пышет в нем бурным пламенем. Подходя к каждому заставшему манекену, он, как и положено любому рыцарю без страха и упрека, начинает утешать несчастное создание. Вот-де, дядя Коннор пойдет, набьет морду нехорошим мужикам и принесет вам свободу и радость. После первой такой проповеди сердце игрока наполняется чувством гордости, после второго раз-

говора в тех же тонах (но с другими словами) — недоумением. Третья горделивая ода приведет вас в состояние анабиоза, и тут главное — самому не стать от скуки гранитной чуркой. Положение усугубляется еще и тем, что половину этих новоявленных произведений искусства Коннор знает лично и, соответственно, не может не сообщить вам о своих личных чувствах по отношению к окаменелым. «Вот это моя троюродная тетушка по материнской линии, она так хорошо ко мне относилась...» И так далее, текст на пару минут. Как известно, нет ничего отвратительнее искусственной добродетели. К сожалению, здесь она себя слишком ярко проявляет. Под стать главному герою и все остальные персонажи. Наполовину окаменевший волшебник, который почти сумел защититься от стихии, но потерял способность передвигаться и здраво мыслить. Замшелый призрактарихар, дающий некоторые подсказки такими намеками, от которых голова идет кругом. Одуревший говорящий олень, сидящий на краю ядовитой лужи и причитающий о своих потерянных рогах. И все в этом духе. Противники также отличаются яркими типажками. Десять полигонов, снабженных ржавым мечом, вежливо просящих вернуть кусок маски — это, вроде бы, один из боссов. Действие сопровождается зловещим хохотом и литературными заимствованиями из дешесвых боевиков. Таких в игре много.

Однако, хуже всего прижился в игре Action. Сложно сказать, во что метила Роберта, создавая такую «элегантную» систему боев и передвижения персонажа. Есть здесь что-то и от Tomb Raider, но больше всего, по-моему, от Zelda. Довольно странная псевдо ролевая система, когда навыки героя растут все вместе и скрыто, лишь сообщая вам, сколько ударов Коннору необходимо еще сделать, чтобы перейти на следующий уровень. Какой, естественно, ничем не отличается от предыдущего. Схватки с противником осуществляются так: взмахи мечом перед его физиономией или стрельба в него из лука со значительного расстояния. Впрочем, никакой проработки столкновений меча и тела противника в игре не имеется, и все решает случай. Как правило, от вас даже не требуется попадания, и даже удар мечом по воз-

духу, но в правильном направлении с расстояния нескольких метров оказывается успешным. Передвигать героя по сильно пересеченным местностям в полном 3D тоже оказывается нелегкой задачей. Камера старается держаться как можно ближе к Коннору и частично оказывается в позиции, когда его тело заго-



рживает абсолютно весь обзор. Еще ей нравится следить за действиями героя с необычных позиций, например, наблюдать за тем, как он бежит, сбоку. Разумеется, в этом случае вам ни за что не удастся увидеть, куда, собственно, надо бежать. Поэтому камерой приходится постоянно управлять, руководить ею. Слава Богу, ощущая несовершенство алгоритмов, авторы игры все же позволили игроку довольно-таки эффективно управлять и персонажем, и камерой одновременно. Соответственно, клавиатура предназначена для действий Коннора, а мышь — для перемещения его верной камеры. В принципе, не так уж и неудобно, минут за десять привыкаешь. Но это только на открытых пространствах. В узких же коридорах подземелий и замков такая схема управления не спасает. Ситуация усугубляется еще и тем, что управление в **King's Quest VIII** довольно-таки неотзывчивое, и на каждую команду герой реагирует лишь через несколько мгновений. От этого создается весьма стойкое ощущение того, что игра тормозит. Даже когда это и не так.

Головоломки и квестовые элементы в Mask of Eternity сведены практически к минимуму, по уровню сложности примерно адекватному Phantasmagoria. Однако если так главная героиня проводила время, преисполненно разглядывая себя в зеркало, наш герой, как и подобает настоящему мужчине, занимается в свободное время истреблением монстров. Тем не менее, ему приходится лазать по территории, заходить в каждый домик, залезать на каждую скалу (при помощи весьма удобной веревки с якорем), пытаться срубить топором каждое дерево (а вдруг оно упадет, и что-нибудь произойдет?), обыскивать каждый труп и осматривать каждую картину на стене. Более того, следует внимательно приглядываться к зернистым рисункам текстур в поисках неоднородных образований, за которыми могут прятаться тайники. Принцип явно взят из 3D-Action, но если там вы просто могли не получить дополнительную аптечку или набор патронов, то здесь вы просто не сможете продвинуться ни на шагок по сюжету.



ной линии без раскрытия какого-нибудь секретного местечка. Самое противное занятие в **King's Quest VIII** — это сбор предметов. С такой эффективной работой камеры, такими детализованными пейзажами (на глазок, в среднем видимая вам область карты, как правило, насчитывает не более пары тысяч полигонов — это вместе с деревьями, домами, фигурами персонажей, разгуливающими на свободе животными и т.д.) процесс поиска необходимого колечка или горстки пепла превращается в настоящую муку. После этого становится очень сложно назвать творящийся в игре беспредел игровым дизайном.

King's Quest VIII, несмотря на несколько приятных нововведений в игровом процессе, довольно-таки детализованный и, главное, действительно большой игровой мир, и милый, хотя и чрезмерно примитивный сюжет, по большому числу параметров никак не может тягаться с последними трехмерными произведениями. Очень большое, хотя и ожидавшееся разочарование для поклонников Sierra. Half-Life — это, конечно, замечательно. Но компании все еще предстоит вновь вывести свою собственную продукцию на высокий современный уровень. Пока все еще серенькая посредственность. Кто знает, может быть, столь желанный Gabriel Knight III исправит ситуацию...

CW

Settlers 3

Петр ДАВИДОВ
pdavydov@gameland.ru

Наблюдать, как ваша колония живет своей жизнью, где каждый занят своим делом... Это поистине завораживающее зрелище. Чего же боле?

Life is feudal! — именно с этого воодушевляющего лозунга гордой поступью пошла по миру Serf City, игра, более известная игровой общественности как **The Settlers**. И было это, страшно подумать, аж в 1994 году. А спустя два года, появилось и продолжение — **Settlers II: Veni, Vidi, Vici**. Как же бежит время... Вот уже и **Settlers III** стучатся в двери, грозя и вовсе выломать их, если не откроем. Ну что, впустим?

ЧТО ВИДНО, ЧТО СЛЫШНО

Первое, что вызывает неподдельное восхищение с первого взгляда на игру, так это ее графика. Про трехмерность не стоит даже говорить, теперь этим никого не удивишь. Куда любопытнее рассказать про шестнадцатитонную цветовую палитру. Впрочем, подобные термины не отражают ровным счетом ничего. Графику в **Settlers III** нельзя представить, ее нужно видеть. Создается впечатление, что каждый первый художник в Blue Byte — заядлый импрессионист. Пейзажи просто-таки залиты солнечным светом, поражают богатством красок и неожиданным сочетанием цветов. К тому же, объекты в игре отбрасывают тени, создавая поистине непередаваемую картину. Видели бы вы этот шумящий кронами деревьев тенистый лес... Анимация же и вовсе превзошла все наши мыслимые и немыслимые представления об анимации в стратегических играх. Так, срубая дерево, лесоруб сначала валит его, затем обрубают ветки и лишь после этого несет бревно к своей хижине. Причем, проработано каждое его движение, каждый взмах топором. Впечатляет.

Не хуже дела обстоят и со звуком, который традиционно реалистичен. Если мы видим, как, к примеру, все тот же лесоруб расправляется с деревьями, то мы и слышим именно глухой стук его топора. Если же «подойти» к строящемуся зданию, то не исключено полушумовое состояние у ваших соседей — кто это вздумал стучать молотками в такое время?! Да, все это было и раньше. Причем, хорошо. Но не настолько. Прогресс неумолимо идет вперед. Это заметно и по музыке, которая также вызывает самые положительные эмоции.

ТРИ РАСЫ, ТРИ КУЛЬТУРЫ

Однако изменилась не только графика. Список нововведений в **Settlers III** внушает уважение. Прежде всего, на выбор игрока отныне предоставляются целых три расы: азиаты, римляне и египтяне. В прин-

ципе, их фактические различия минимальны. Разве что люди и здания выглядят совершенно по-разному. Тем не менее, некоторые несоответствия усмотреть все же можно. Одним расам лучше удается развивать экономику, другим — вести военные действия. Или, скажем, азиатам для возведения своих сооружений требуется больше дерева, чем камней, а римляне, в отличие от своих собратьев, обладают возможностью строить небольшой заводик, который перерабатывает дерево в уголь. И так далее... Впрочем, как уже говорилось, никакой принципиальной разницы (в развитии каждой из трех рас) нет. За исключением того, что кампании отличаются по уровню сложности. Так что, скажем, играть за египтян сложнее, а за римлян проще.

Еще один интересный и новый момент — присутствие в игре богов, причем, каждая из рас поклоняется какому-то своему божеству. Боги помогают играющему в осуществлении его целей на пути к победе. У каждого народа есть по девять чудес, которые они могут использовать себе в помощь или врагам во зло. Скажем, осушить болото или разрушить неприступный форт. Однако для исполнения священником (которые, кстати, и неплохие воины) каждого из заклинаний нужна мана, которая прибавляется, когда вы подносите богам дары, то есть наполняете вином (или, скажем, сакэ) молитвенную чашу в храме. Игнорируя же постройку последних, вполне можно навлечь на себя немилость, а то и ярость сверхъестественных сил.

ПОГРАНИЧНЫЕ КОЛЫШКИ

Существенные изменения претерпели и многие игровые особенности. Скажем, границы ваших владений отныне могут расширяться не только после возведения очередной сторожевой башни. Теперь, перекалив крестьян в скауты, у играющего появится возможность присвоить новую территорию, попросту приказав обозначить ее колышками. Что, однако, вовсе не значит, что башни, замки и прочие оборонительные сооружения отныне не нужны. Еще как, ведь незащищенная территория вмиг окажется в распоряжении противника, стоит ему возвести свой гарнизон у ее границы.

ДОРОГИ — ВОТ БЕДА ПРЕЖНИХ SETTLEERS

Теперь их нет. Уверен, очень для многих эта новость окажется весьма приятной. Ведь в первых двух **Settlers**, чтобы построить новое здание, необходимо было соединить его дорожкой с местом скопления ресурсов и материалов. Не забыв при этом расставить соответствующие флажки, являвшиеся опорными пунктами по складированию переносимого товара и сырья.

Отныне все происходит под девизом — больше никаких формальностей. Это значит, что если нужно что-то перенести, то один из ваших крестьян просто подойдет,

возьмет и отнесет именно то, что нужно, и куда нужно. Согласитесь, весьма удобно.

Кстати, один интересный момент. Все товары, в особенности строительные материалы, занимают на карте свое вполне определенное место. Так, если у хижины каменотеса скопилось достаточно каменных глыб, которые нигде временно не требуются и не уносятся вашими рабочими на склад, то работа попросту прекратится. Однако стоит кому-нибудь отнести парочку, и каменоломня заработает вновь. Причем вы увидите, как тот рабочий, что забрал камень именно у входа в хижину, теперь уносит его на место очередной стройки. Причем, принесся туда глыбу, он положит свою ношу рядом, где она и останется лежать, пока не будет использована строителями. Вот так — полный круговорот товаров в игре. Ничто не появляется ниоткуда и не исчезает в никуда.

ВОЙНА ИЗ ЛУЧШИХ ПОБУЖДЕНИЙ

Наиболее существенные изменения в третьих **Settlers** коснулись, как и следовало ожидать, военных действий. Видов солдат в игре три — это рыцари, лучники и пиконосцы. Так вот, если раньше ваши воины выходили из ближайшего к врагу гарнизона и один на один начинали сражение до победного конца, то теперь вы вполне можете контролировать этот процесс. Как и в любой RTS, войск можно выделить в рамочку и отправить на завоевание новых просторов. А можно и сформировать несколько постоянных армий (объединить отдельных солдат в группы). Что очень удобно, так как появилась возможность скопить силы в каком-то одном месте и всей мощью, разом, ударить по укреплению врага. И, соответственно, молниеносно захватить их. А можно создать небольшие отряды и приказывать им патрулировать местность по заранее заданному маршруту. Причем ваши войски ведут себя на редкость разумно.

Да, если раньше для поддержания боеспособности солдат требовалось золото, то теперь оно играет совершенно иную роль. Логично, что на своей территории люди будут сражаться самоотверженнее (еще бы — ведь они защищают свое), чем на чужой, ведя захватническую войну. Это было учтено разработчиками, и чем больше золота теперь в казне государства — тем выше мораль, а, стало быть, и сила армии за пределами вашей страны, если ее можно так назвать. Кстати, египтяне могут добывать также драгоценные камни, которые служат им в дополнение к золоту. Для укрепления же мощи ваших войск теперь существуют различные виды оружия и доспехов.

Еще один удачный момент — больница, в которой солдаты поправляют здоровье, оправляясь от тяжелых боевых ран. Очень удобно, согласитесь, ведь видя, например, что первый отряд уже близок к поражению, попросту отвести его на свою территорию, сразу подведя к месту сражения свежие части. И пусть в месиве сражения это удастся далеко не всегда, иногда все же вполне можно вызволить нескольких наиболее ценных бойцов.

Скажем, тех, кто уже существенно продвинулся по ранговой лестнице.

Штурмовые орудия представле-



ны в **Settlers 3** катапульти, баллистой, а также пушкой. Все это достаточно мощные военные приспособления, причем, очень интересен тот факт, что разработчики не забыли и про необходимость их перезарядки. Для этого придется откатить, скажем, ту же пушку с поля боя к ангару, где она и будет снабжена свежим боекомплектом из ядер и пороха.

Кстати, вместо того, чтобы вслепую бросаться на вражескую территорию — можно послать сперва разведчика, который незаметно для неприятеля выяснит боевую обстановку. Ну, а уж после этого...

Например, ничто не мешает атаковать с моря. В игре предусмотрено несколько типов торговых и военных кораблей. Причем последние не только могут составить грозную силу вашего флота, но и высадить солдат прямо в тылу врага.

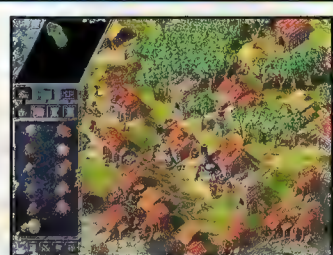
ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА И ТОВАРОВ

Только что мы обмолвились о торговых кораблях. Так вот, они служат, преимущественно, для того, чтобы основать новую колонию на другом острове, привезя на него рабочих и строительные материалы для зарождения хозяйственной деятельности. В мультиплеерной же игре вполне стоит заняться торговлей с союзниками, для чего, кстати, можно использовать также сухопутные караваны.

ПОДСОБНОЕ ФЕОДАЛЬНОЕ ХОЗЯЙСТВО

Во всем же остальном развитие вашей колонии в точности повторяет первые две части **Settlers**. Лесник по-прежнему сажает лес, лесоруб его рубит, из бревен пилят доски, которые вместе с камнями из каменоломни служат для постройки новых зданий (кстати, разрушив любое строение, вы получите обратно 50% всех ресурсов, которые были использованы при постройке). Один приятный момент здесь заключается в том, что, скажем, для лесника, лесоруба или того же каменотеса вы можете сами выбрать ту площадь, на которой последний будет работать. Кончили камни в одном месте — вовсе не обязательно разрушать и переносить каменоломню. Достаточно указать новое месторасположение камней. Для производства же оружия, доспехов, а также всевозможной хозяйственной утвари (молотки, пилы, топоры и т.д.) необходимы уголь и железная руда. И то и другое добывается в горах, причем, руда переплавляется в сталь на специальных комбинатах.

Как и раньше, именно шахтеры требуют пищу. И чтобы они не остановили свою работу, требуется наловить рыбы, выпечь хлеб, обустроить местную мясоловню на артелях начальных... Словом, накормить народ.



Кстати, если вам нужны новые поселенцы, из которых можно сделать и строителей, и геологов, и солдат, и рабочих — достаточно построить специальное здание (их три, каждое из которых вместительнее предыдущего), и свежая рабочая сила повалит из него, как из рога изобилия.

Вот, собственно, и почти все. Развиваем инфраструктуру, копим силы, в пух и прах развиваем неприятеля.

НИЧТО ЛИ НЕ ПРОГНИЛО В ДАТСКОМ КОРОЛЕВСТВЕ?

И так от миссии к миссии. Не буду говорить, что это плохо. Однако, мне все же кажется, что **Settlers** всегда не хватало и не хватало некоего разнообразия, развития... Были надежды на науку, но ее-то, в явном виде, и нет.

А еще плохо, что разработчики почему-то не подумали о смене времен года. Вечное лето — это утомительно. Но ладно бы только лето, ведь нет, к тому же, ни погодных явлений (а как хотелось увидеть грозу с молниями, одна из которых ударила бы в одиноко стоящее деревце и испепелила его дотла), ни смены дня и ночи. Впрочем, может никому, кроме меня, это и не нужно?

СМОТРИТЕ, ОНА ДЫШИТ!

Как бы там ни было, но игра великолепна. Быть может, несколько однообразно, но от этого есть одно верное лекарство — мультиплеер. Вот уж где ничто не мешает вою развернуться, попытавшись быстро построить свое подсобное хозяйство, покарать, являющийся, по совместительству, и неприятелем, не обрушил на вашу голову всю мощь своих армий.

А еще на игру просто приятно смотреть. Наблюдать, как ваша колония живет своей жизнью, где каждый занят своим делом... Это поистине завораживающее зрелище. Чего же боле?

P.S. Вначале я хотел добавить главу, в которой сравнить **Settlers III** с **Knights & Merchants**. Однако, потом решил отказаться от этого, поскольку не обнаружил у K&M ни единого преимущества. Говорить же о недостатках другой игры в статье о **Settlers 3**, которых мы с вами так долго ждали, я счел решительно неуместным.

СИ

ДОСТОИНСТВА	
Завораживающая графика.	
НЕДОСТАТКИ	
Некоторая доля однообразия.	
РЕЗЮМЕ	
Беспорный хит для всех поклонников первых двух Settlers.	

8.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Railroad Tycoon 2: ПРАВДА ИЛИ ПОЖЬ

Петр ДАВИДОВ
pdavidov@gameland.ru

Railroad Tycoon 2 практически в точности повторяет своего предшественника. Однако уже на новом технологическом уровне.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Gathering of Developers
РАЗРАБОТЧИК:	PopTop Software
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, RAM), Direct3D-совместимая видеокарта 1024*768 capable monitor and video card, Windows 95/98/NT 4.0
ОНЛАЙН:	www.poptop.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Railroad Tycoon, Transport Tycoon, Industry Giant

Люди, когда-либо игравшие в **Railroad Tycoon**, меня поймут: то была не просто игра, то была одна из Игр! И неважно, что «Поиск» нещадно тормозил, а экран монитора переливался четырехцветной палитрой CGA — оторваться было невозможно. В RRT совместились практически несовместимое: скучная, на первый взгляд, тема железнодорожного строительства и увлекательнейший игровой процесс. Именно благодаря этому стало ясно, что на самом деле неинтересных тем попросту нет: один мой знакомый, пройдя игру, даже увлекся историей паровозостроения...

Railroad Tycoon стал одной из самых первых игр в новом тогда жанре экономических симуляторов. Можно даже сказать, что именно благодаря ему жанр и приобрел столь массовую популярность, на волне которой, кстати говоря, лишь годы спустя на берег вынесло **Transport Tycoon** — новую игру на все ту же любимую и дорогую сердцу тему. Однако продолжением RRT он не был. Ни по названию, ни идейно.

Так что, пройдя **Transport Tycoon**, в глубине души я продолжал надеяться, что когда-нибудь кто-нибудь создаст подлинное продолжение одной из самых моих любимых Игр.

И вот заветный час пробил. Где-то полгода назад Интернет запретил анонсами о **Railroad Tycoon 2**. Казалось, радости не будет предела. Однако, вскоре смутные сомнения стали терзать мою истосковавшуюся по шедеврду душу. Оказалось, что **Railroad Tycoon 2** исходит не от MicroProse, сделавших оригинальную игру, а от PopTop Software, и что до покупки прав на продолжение их игра называлась **Iron Horse**... Неужели нас предали? Обманули в лучших ожиданиях? Вспотнали в грязь с самыми чистыми чувствами?

Все эти вопросы решительно требовали ответов. И, с надеждой на лучшее, я обратился к Францу Фелслу, одному из дизайнеров проекта, с просьбой прояснить положение дел с RRT2.

Наша беседа состоялась в те дни тревог и надежд, когда до выхода игры оставалось еще порядочное время. Сейчас **Railroad Tycoon 2** уже лежит на полках наших с вами магазинов. Но тогда... Что рассказал нам Франц ТОГДА? Был ли он ошеломлен? И что же, все-таки, представляет собой продолжение легендарного **Railroad Tycoon**? Правду или ложь?

ОТ ЭВОЛЮЦИИ К РЕВОЛЮЦИИ

Компания PopTop Software образовалась в 1993 году. Первой ее игрой стала изданная в 1994 году на New World Computing стратегия **Iron Cross**, по своему характеру сравнимая с упрощенным **Close Combat** от Microsoft. Игранискала немало скептических отзывов в игровой критике и не вызвала ажиотажного спроса среди игровой общественности, хотя и

ДОСТОИНСТВА

Приятная графика и неплохая экономическая модель.

НЕДОСТАТКИ

Время идет, а города не разрастаются.

РЕЗЮМЕ

Играть обязательно. Но, не закрывая глаза на недостатки.

8.5

- VIDEO
- SOUND
- INTERFACE
- GAMEPLAY
- ORIGINALITY
- ADDITIONS

с пихой окупил вложенные в разработку финансовые средства.

Следующим номером должна была идти вторая часть — **Iron Cross 2**. Однако в тот период у New World Computing возникли серьезные проблемы с завершением застрявшего на стадии альфа-версии тогдашнего их основного проекта — **Heroes of Might & Magic**. В 1995 год президент NWC Джон Ван Канегем обратился к PopTop Software с предложением подхватить разработку проекта.

От подобных предложений не отказываются. Два успевшие начаться работы над **Iron Cross 2** были заморожены на неопределенное время (как теперь становится понятно — навсегда), и студия со всем возможным рвением принялась за создание первой части **Heroes**. Игра увидела свет в сентябре 1995 года, и с тех пор PopTop Software могли считать себя одним из величайших стратегических разработчиков в мире.

Дальше — **Heroes of Might & Magic 2**, появившийся под занавес 1996 года. И буквально через месяц после того, как вторая часть знаменитой стратегии начала свое триумфальное шествие по миру, PopTop Software приступили к новому проекту, в рабочей версии получившему название **Iron Horse**. Рассказывает Франц Фелсл:

«Желание создать игру типа **Railroad Tycoon** обуровало Фила (Фил Стайнмайер, основатель и президент PopTop Software — П.Д.) еще с момента образования PopTop Software. Закончив с **Heroes**, компания принялась за **Iron Horse**. Фил изначально взял курс на воссоздание оригинального геймплея **Railroad Tycoon**, хотя на первых порах и было весьма сложно найти способ воплотить его на совре-

ФИЛ СТАЙНМАЙЕР

Основатель и президент компании PopTop Software, а также идеолог всех ее проектов. По специальности — программист, но при создании обеих частей **Heroes** выступил одновременно и в роли дизайнера.

Цитируя Франца Фелсла, «дизайнерскому вкусу Фила отвечает относительно старомодный стиль игры. Ключевым моментом при создании **Railroad Tycoon 2** для него является не использование высоких технологий, а занимательность игрового процесса».

менном уровне.

Конечно, художественная основа в игре первична, но, тем не менее, в мире компьютерной технологии произошло столько нового, что было очень трудно остановиться: всегда хотелось добавить что-нибудь еще. В конце концов, Фил решил сделать вложение в будущее своей компании и пошел на риск, приобретя права на **Railroad Tycoon**. Фил отдал игре всего себя и продемонстрировал отличное знание тонкостей железнодорожного бизнеса; собственно, это было весьма полезный опыт для всей нашей группы».

Была и еще одна довольно забавная причина перехода на рельсы **Railroad Tycoon**. Как выяснилось в начале нынешнего года, название «**Iron Horse**» использовать было нельзя. Попытки придумать игре другое имя были брошены из-за полного отсутствия нелегализованных названий: всегда отыскивалась какая-нибудь доисторическая настольная игра, уже успевшая застолбить воледеленное словосочетание за собой.

Устав от штудирования каталогов «занятых» названий, PopTop Software во главе со Стайнмайером обратились к MicroProse с предложением продать им лицензию на **Railroad Tycoon**. Обратились больше от безысходности: в успех подобного мероприятия не верил никто. Однако попытка, как известно, не пытка... И тем более неожиданной и радужной оказалось готовность MicroProse идти на сотрудничество. Послушаем, что говорит по этому поводу Фелсл:



Слева направо: Франц Фелсл (художник/помощник дизайнера), Тодд Бергантц (художник), Фрэнк Лютц (видео/художник), Дэвид Дин, (художник) Фил Стайнмайер (владелец компании, программист) и Пол Муллен (художник)

«Удивительно, но MicroProse сразу же изъявили согласие обсуждать условия, и достигнуть соглашения оказалось легче легкого. То есть на деле процесс был очень медленным и бюрократическим, но при этом не особенно сложным. Цена устраивала, и Фил заключил сделку. Мы рассчитываем, что наше приобретение принесет PopTop большую известность среди игроков».

Вот так, спонтанно и в силу случайного стечения обстоятельств, вершится история в нашем мире. Однако лицензия — не более чем подделка. Проникшее в прессу известие о том, что

PopTop Software отныне занимается подготовкой второй части культового произведения Сиды Мейера, произвело эффект разорвавшейся бомбы. И сразу же возникли вопросы: насколько изменится изначальная концепция игры, что нового будет привнесено и что будет оставлено, и вообще — чего нам следует ожидать, совершенно иной игры под известным названием или же — страшно поверить! — настоящего продолжения **Railroad Tycoon**?

«Дело в том, — объясняет Фелсл, — что наш проект изначально базировался на **Railroad Tycoon**, так что игру сразу и с радостью признает абсолютное большинство всех игравших в оригинал: львиную долю внимания мы уделяем узнаваемости и созданию впечатления «встречи со старым другом».

А вот наиболее примечательные изменения:

Во-первых, графика. При разрешении 1024x768, с 8-ми или 16-ти битным цветом и использованием 3D движка, созданного Филом, игра смотрится весьма привлекательно сама по себе и просто изумительно по сравнению с оригиналом (который, надо отдать ему должное, в свое время смотрелся не менее восхитительно).

Во-вторых, глубина игровой вселенной. Мы создали детальную экономическую модель, и игроку придется взаимодействовать с ней практически независимо от «железнодорожного» аспекта. Биржи и сплиния компаний то-



КОМАНДА

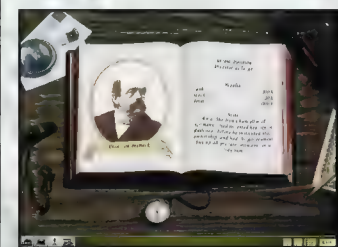
По меркам игровой индустрии, PopTop Software может быть названа едва ли не микроскопической — всего шесть человек. Большинство из работающих владеет несколькими специальностями, включая коммерцию, дизайн игрушек и архитектуру ландшафтов, но абсолютно у всех интересы пролегают в области компьютерных игр. Надо отметить, что небольшой размер компании заставляет всех участвующих в ней быть мастерами на все руки, умудряясь работать одновременно по нескольким игровым специальностям.

компании.

Наш принцип — больше и лучше. Мы надеемся, что эволюционные изменения, накапливаясь, приведут к революции».

КОНКРЕТИКА ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

В ходе разговора стало ясно, что в PopTop Software старались во всем придерживаться оригинала, но, вместе с тем, все же побаивались полностью и безоговорочно признать это. И это понятно: тогда вместо обвинений в использовании популярного названия для реализации собственных идей они могли бы схватить на свою голову обвинения в еще большем грехе — слепом копировании. Отсюда и рождались странно звучащие теории о накоплении эволюционных изменений до





некой революционной отметки или, перефразируя в первый закон диалектики, о переходе количества в качество. Но пусть так. В любом случае, подход компании к созданию игры уже становился примерно понятен. Оставалось лишь прояснить частности, дабы на их основе окончательно убедиться, что же нас ждет: расширенный и подогнанный под стандарты сегодняшнего дня **Railroad Tycoon 2** или все же клонированный от него Iron Horse.

Страна Игр: В каком историческом временном интервале развернутся события игры?

Франц Фелсл: Конкретно играть можно будет, начиная с 1804 года, когда был построен первый экспериментальный двигатель «Поймай меня, кто может». Это наиболее экзотическое время, и сценарий скорее воспринимается, как попытка проследить «а что, если...». Год окончания игры пока точно не определен; ориентировочно — 2020. У нас планируется сценарий Cape to Cairo, в котором события разворачиваются в Африке, начиная с 1890 года. Будет и первая в США Трансконтинентальная дорога (1862-1875). Мы также дадим игроку возможность запустить Восточный Экспресс из Парижа в Константинополь в 1850-1895. Транссибирская магистраль в настоящий момент представляется слишком огромной, чтобы правильно воссоздать ее, но пока не исключается и она.

От событий, происходящих во временных границах соответствующих сценариев, будут зависеть цены на материалы, возможность приобретать права на строительство тех или иных путей, открывать и закрывать свое дело; учитывается стоимость строительства и содержания хозяйства, а также возможные потери. Будут и газеты — это, как и в первой части, способ информирования игрока об этих событиях. Да, одна и та же информация может быть открыта одному игроку и не показана другому.

СИ: В RRT2 железнодорожные компании воз-

главят известные исторические личности, как и в первой части, или же вы решили отказать от этой славной шутки Мейера?

Ф.Ф.: Да, мы планируем ввести примерно сорок председателей правления, которые будут представлять компанию, и сорок менеджеров, которые помогут вам ею управлять. Все они взяты из реальной истории. Хотя я уверен, что существует намного больше людей, которые могли и должны были бы присутствовать в игре, но из-за ограничений в средствах мы помещаем только около восьмидесяти исторических личностей... Но, с другой стороны, сравните с оригиналом: там их было двадцать или около того. Будет занятно, играя за Императора Мейджи, бороться с Джавахарлалом Неру за право строить трассу, пересекающую Скалистые Горы!

СИ: Как насчет биржи? Если вы купите контрольный пакет акций конкурирующей компании, она сольется с вашей корпорацией или же играющий получит возможность, как и в первой части, давать правлению общие указания по ее дальнейшему развитию?

Ф.Ф.: Когда компания сливается с вами, все ее активы переходят под ваш контроль. Помимо этого, вы сможете посылать поезда по рельсовым дорогам, принадлежащим другим игрокам, что достаточно дорого, и сдавать свои пути в аренду соперникам, что достаточно прибыльно. Это не просто добавочная опция, в этом — возможная стратегия.

Вы также можете покупать ресурсы — такие, как угольные шахты и сталелитейные заводы, чтобы заработать на них побольше денег. Даже если решением голосования вы исключены из правления и выставлены из офиса, у вас остается шанс, заработав деньги, выкупить обратно свое место в игре — конечно, если не будете бездействовать на собраниях пайщиков.

СИ: Как осуществляется прокладка железнодорожного полотна: «на глазок» или, как в первой части, по сетке высот?

Ф.Ф.: Определенно, второе. Вы можете выставить или убрать с экрана значки высот, но ограничения, связанные с крутизной, существуют, причем, все они основаны на реальной ситуации. Основные карты делались на основе спутниковых фотографий и затем были вручную адаптированы под игровые параметры. Редактор, поставляемый с игрой, даст вам полный контроль над разнообразными функциями игры. В конце концов, **Railroad Tycoon** — это ин-



терпретация реальности, хоть он и не является истинным симулятором. Работа работой, а игра — это все-таки развлечение, пускай очень подробное и детальное.

Нашу карту можно вращать в четырех направлениях, а поезда будут ходить в восьми. Погодные эффекты реально оказывают влияние на стратегию и игровые события, однако на дисплее они отражены не будут: движок обчисляет лишь 300.000 полигонов в секунду, параллельно отслеживая движение игроков и ресурсов. Мы стараемся преодолеть этот барьер, и пока нам это не удалось. Однако в ближайшем будущем, скорее всего, удастся.

ТО, ЧТО МЫ ПОЛУЧИЛИ

Вот та информация, которую мы почерпнули из разговора с Францем. Однако, как говорится, доверять — но проверять. И сейчас для этого

ПАБЛИШЕР

В конце 1996 года предполагалось, что издавать RRT2 возьмется New World Computing, как это было с тремя предыдущими играми компании. Однако в январе 1997 года 3DO, владевшая New World Computing, оказалась в состоянии жесточайшего финансового кризиса и была вынуждена закрыть многие игровые проекты. PopTop Software осталась без издателя. Впрочем, это не остановило компанию, и разработка продолжилась за счет собственных средств.

Так было до января девяносто восьмого — то есть ровно один год, по прошествии которого компания выступила одним из основателей независимой ассоциации разработчиков с Майком Уилсоном во главе. Ассоциация приняла вызывающее название G.O.D. (Gathering of Developers); помимо PopTop Software, в состав G.O.D. сейчас входят 3D Realms, Epic MegaGames, Edge of Reality, Ritual Entertainment, Terminal Reality, а также Remedy Entertainment.



есть поистине безграничные возможности. Вот уже неделю, как я играю в полный **Railroad Tycoon 2**. Так ли хорошо, в действительности, обстоят дела, как можно было на то надеяться?

Дать однозначный ответ будет непросто. О чем можно с уверенностью сказать, так это об искренности моего собеседника. На деле все обстоит в точности таким же образом, как и в его словах. Графика, бесспорно, вызывает самые приятные впечатления. Экономическая модель также прекрасно проработана, благодаря чему играть и сложно, и интересно. Однако многого все же не хватает, а кое-что и вовсе существенно портит общее впечатление от **RRT2**.

Начнем с того, что в игре почему-то нельзя строить туннели. То есть провести железнодорожное полотно прямо по горе (не слишком

крутой, конечно) — это, пожалуйста. А вот прорыть подземный переход — извините, ничем не можем помочь.

Еще более неприятно, что игра напрочь не учитывает исторических реалий. Так, государство, называвшееся в прошлом веке «Российской империей», остается таковой и в веке грядущем. Обидно, ведь помянуть в определенные годы название на «USSR», а потом и на «Russian Federation» не составило бы никакого труда. Ан нет.

Самое же страшное, из-за чего ломается чуть ли не добрая половина удовольствия от **Railroad Tycoon 2**, — это города. То, что в 1800 году они представлены парой скромных домиков, — это нормально. Но то, что и в 2000 году крупнейшие мегаполисы мира — все те же четыре-пять коттеджиков... Ладно, пусть хотя бы четыре-пять, но небоскребиков. Так нет же. Это уже, согласитесь, слишком! Играть к концу века из-за этого становится и грустно, и смешно. Ведь даже в первом **Railroad Tycoon** города, согласно историческим реалиям, разрастались вширь, превращаясь из скромных поселений в огромные центры цивилизаций. И что же теперь?!

Впрочем, если вдуматься, то к этому можно привыкнуть. Скрепя сердце, конечно, но можно. А вот к чему привыкнуть не удастся принципиально, так это к драконовским системным требованиям. При максимальной детализации игра притормаживала даже на Pentium II. Впрочем, убрав ряд опций, она неплохо бежала и на Pentium 166, но... Самое страшное заключается в том, что **Railroad Tycoon 2** работает лишь в разрешении 1024*768. Вы только вдумайтесь в это! Игра чуть ли не требует 17" дисплея, ведь именно на нем такое разрешение оптимально. Владельцы же большинства 14" мониторов, которые все еще достаточно распространены в нашей стране, не смогут играть вовсе. Но даже в том случае, если ваш 14" монитор и поддерживает вышеозначенное разрешение, паровозики будут иметь попросту мурчавые размеры. Что никак не может радовать.

К счастью, больше никаких сильных отрицательных эмоций **Railroad Tycoon 2** не вызывает. Разве что можно поспорить еще с рядом игровых моментов. Поезда, например, могут разворачиваться чуть ли не на любом участке пути. Куда там до сложной системы светофоров и развязок, которые были в первой части... Теперь этого нет и в помине. Плохо? Как сказать, кому-то такое упрощение покажется кстати.

Еще один любопытный момент — возможность использовать железнодорожные полотна конкурентов. Это, бесспорно, лучше, чем ничего, однако куда правильнее и интереснее дело обстоит все в том же пресловутом **Railroad Tycoon**, где в случае спорных ситуаций (в одном городе расположились сразу две конкурирующие фирмы) эксклюзивные права на перевозки получал тот игрок, чья компания за условленный период времени показывала себя лучше соперника, то есть, ввозила и вывозила больше пассажиров и определенных товаров.

Зато отныне можно уйти из своей первой компании, запростова основав новую (ведь всегда приятней начинать новое дело, чем следить за бесперебойной работой старого). Причем акции, которые вы приобрели за долгие годы в свое личное распоряжение, так и останутся у вас, принося неплохую прибыль. Кстати, управляя компанией, вы вправе самостоятельно выбирать размер дивидендов по акциям. Что особенно приятно, когда их у вас много —

верный способ выкачивания денег из родной корпорации. Но зарываться, конечно, не стоит — совет директоров вполне может наложить вето на ваше «щедрое» решение. Особенно если дела идут не лучшим образом.

В остальном же **Railroad Tycoon 2** практически в точности повторяет своего предшественника. Однако уже на новом технологическом уровне.

РЕДАКТОР КАРТ

Обычно про такую мелочь, как редактор игровых карт, что-либо отдельное говорить не принято. Ну, есть, ну, можно создать собственный сценарий, ну, удобен... Что с того? И вряд ли бы мы стали акцентировать внимание на редакторе из **Railroad Tycoon 2**, если бы не одна деталь. В качестве рельефа местности можно использовать любую черно-белую *.рх картинку. Интересен же тот факт, что чем более цвет на изображении — тем больше высота над уровнем моря в игре. Таким образом, используя, например, те самые снимки из космоса, о которых рассказывал Франц, каждый из нас может создать исторически достоверную карту местности, уже вручную доведя ее до совершенства. Занятно, не правда ли?

Жаль, с одной стороны, что разработчики, несмотря на свои обещания, так и не включили в **Railroad Tycoon 2** карту России. Однако, если вдуматься, это должно только подхлестнуть нашу игровую общественность к тому, чтобы восполнить столь досадную «черную дыру». Благо, все условия, как мы уже сказали, для этого есть.

Причем, не забыли разработчики и про возможность создать собственный сценарий. И возможности эти, надо признать, весьма и весьма обширны. Причем, многие явления можно связать с тем или иным сроком (например, появление нового города или производства).

МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

Что ж, вот и подошел к концу наш разговор, все точки над «и» поставлены, так что остается только немного взгрустнуть о тех воистину светлых временах, когда мы с вами играли в самый первый **RRT**. Да, **Railroad Tycoon 2**, к сожалению, не стал игрой нашей мечты. Хотя, казалось бы, еще немного — и игровая нирвана распахнула бы перед нами свои двери. Что ж, быть может, это еще и произойдет. Ведь происходило же уже, причем, не во сне, наяву.

На этом наше небольшое исследование относительно того, что является правдой, а что — ложью в истории с **Railroad Tycoon 2**, можно считать закрытым. Впрочем, остался еще вопрос к Францу Фелслу, пусть лишь один.

СИ: Невозможно удержаться и не задать вам последний, самый важный вопрос. Будет ли **Railroad Tycoon 3**?

Ф.Ф.: Если мы когда-нибудь сделаем RRT 3, то уж точно не в ближайшее время. Однако впереди еще целая жизнь. Кто знает, что будет завтра...

А ведь действительно. Кто знает?..

СИ



Викторина для знатоков Railroad Tycoon

Вниманию всех поклонников **Railroad Tycoon**! Журнал «Страна Игр» совместно с компанией Pop Top Software, разработчиком **Railroad Tycoon 2**, проводит беспрецедентную викторину для истинных знатоков самого первого **Railroad Tycoon**. К вашему вниманию — великолепная семерка вопросов, к каждому из которых прилагается по три варианта ответа. Один из них — правильный. Два других — нет. Три человека, быстрее всех приславшие правильные ответы на все семь вопросов (их мы определим по штампу отправки письма), получат по замечательному призу — коробке с **Railroad Tycoon 2**.

1. В каком году увидел свет Railroad Tycoon?

- ☐ в 1989
- ☐ в 1990
- ☐ в 1991

2. Дизайнерами Railroad Tycoon были:

- ☐ Сид Мейер и Брюс Шелли
- ☐ Сид Мейер и Джефф Бриттс
- ☐ Сид Мейер и Брайан Рейнольдс

3. Первый североамериканский паровоз в Railroad Tycoon:

- ☐ 2-2-0 Planet
- ☐ 2-2-2 Patentee
- ☐ 0-4-0 Grasshopper

4. Был ли в игре товарищ Ленин?

- ☐ Разумеется
- ☐ Нет, был товарищ Сталин
- ☐ Россию представлял исключительно Николай II

5. Типов железнодорожных вагонов в Англии:

- ☐ 9
- ☐ 10
- ☐ 11

6. Кампания на западе Соединенных Штатов начиналась в:

- ☐ 1828 году
- ☐ 1830 году
- ☐ 1866 году

7. Можно ли было заставить игру работать с двух дискет по 360 кб при наличии двух дисководов?

- ☐ Определенно нельзя (только с дискеты 1.2 мб)
- ☐ Определенно можно. Еще на Поиске, помнится, но это требовало гору терпения...
- ☐ Это засада. Игра работает только с винчестера

Мой адрес и телефон:

Шестое Измерение (Sixth Dimension)

Петр ДАВИДОВ
pdavidov@gameland.ru

Это очень добрая и душевная игра, которая вряд ли оставит равнодушными маленьких и уж тем более взрослых.

Проснувшись однажды утром после беспокойного сна, Грегор Замза обнаружил, что он у себя в постели превратился в страшное насекомое. Лежа на панцирно-твердой спине, он видел, стоило ему приподнять голову, свой коричневый, выпуклый, разделенный дугообразными чешуйками живот, на верхушке которого еле держалось готовое вот-вот окончательно сползти одеяло.

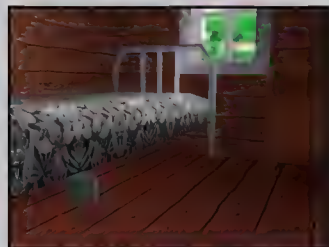
Франц Кафка, «Превращение»

Пчелы — это не только ценный мед. А яблоки — не только фрукты. Грехопадение человечества началось с того, что Ева отведала в райском саду именно этот запретный плод. Примерно то же самое произошло и с девочкой Дарьей, которая проникла в содово-огородные куши соседа-кудесника, и вкусила яблоко с одного из его деревьев. Теперь она пчела Медарья. И никто с этим ничего не может поделать.

ПЧЕЛА — ТОЖЕ ЧЕЛОВЕК

«Баранкин, будь человеком!» — похоже, именно эта книга была настольной у Дмитрия Тюрева и Михаила Борисенко — людей, придумавших «Шестое измерение». Уже позднее к ним присоединились разработчики из Никиты... И вот, спустя два года упорной работы, игра наконец-то увидела свет.

Ее идея, казалось бы, проста. Девочка превратилась в пчелу и теперь летает по дому, пытаясь вернуть себе человеческое обличье. Однако когда раньше могли мы видеть что-либо подобное? Чтобы вот так, запросто, посмотреть на мир глазами маленькой жужжащей пчелки? Не было такого, заявляю совершенно ответственно. Симулятор мухобитки — и тот был, но такого — еще ни разу.



ДОСТОИНСТВА

Новое слово в компьютерных играх.

НЕДОСТАТКИ

Некоторое однообразие текстур.

РЕЗЮМЕ

Всем ребятам, а также их родителям.

8.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Очень многие клеймят сейчас компьютерные игры за то, что они изжили себя, что все оригинальные идеи давно позади, что игры мельчают от года к году... Но, позвольте, вот перед нами, к примеру, то же «Шестое измерение» — в высшей степени оригинальная и самобытная игра. Так, стало быть, жив, жив курилка?!

Безусловно, жив. И дело здесь вот в чем. Компьютерные игры, как и любой другой вид искусства, можно условно разделить на два больших направления: авторское и коммерческое. Последнее может быть весьма и весьма успешным, приносить огромные прибыли, но, как правило, в нем нет частички души создателя. А есть другие игры, которые люди начинают делать не потому, что хотят

заработать на этом деньги, а просто потому, что сами хотят сделать игру. Прежде всего, для себя. Равно как и Толстой писал «Войну и Мир» вовсе не ради славы или денег — он просто не мог иначе. Так вот, у меня создалось впечатление, что Дмитрий и Михаил, а также поддерживавшие их в этом, в общем-то, некоммерческом начинании никитяницы — люди из того же теста.

ШИРОКАЯ СУЩНОСТЬ МАЛЕНЬКИХ НАСЕКОМЫХ

Первая, кого мы встречаем в мире насекомых после превращения, — стрекоза Зорка. Достаточно одного взгляда на эту энергичную и приятную в общении крылатую, чтобы сказать — ее стихия баррикады, а любимая писательница — Франсуаза Саган. Я не спрашивал, но почти уверен, что любимые произведения — «Пианино в траве», «Лошадь в обмороке» и «Синяки на душе». Ну, а мечта, понятное дело, совершить кругосветное путешествие со стрекозой.

Ах, вот, кстати, и он — стрекозел Поликрыл. Любит только себя и «Сладкую жизнь» Федерико Феллини. Судя по его характеру и складу ума, не сложно догадаться, что в этой картине он так ничего

и не понял. Особенно если учитывать его вторую любовь — к передаче «О.С.П.-студия» (прошу не путать с КВН или «Раз в неделю»).

Вряд ли Поликрыл смог бы найти общий язык с божьей коровкой Пятнахой, которая не любит ни телевидение, ни радио, а любит «Паломничество в страну Востока» Германа Гессе. Хочется ей, понимаешь, в мир эстетизированных ценностей. Пойду посоветую почитать «Игру в бисер» того же Гессе. Будем перевоспитывать.

Гусеница Ротонда — и того хлеще. Сама себя считает специалисткой по индуизму, буддизму, католицизму, тантризму, оккультизму, маньеризму, конструктивизму, абстракционизму, антропоморфизму, снобизму, рационализму, карьеризму, вуаеризму, солипсизму, нарциссизму, ботулизму, метаболизму, альтруизму и Агни-Йоге. Пытался поговорить с ней о даосизме — не смогла связать и двух слов.

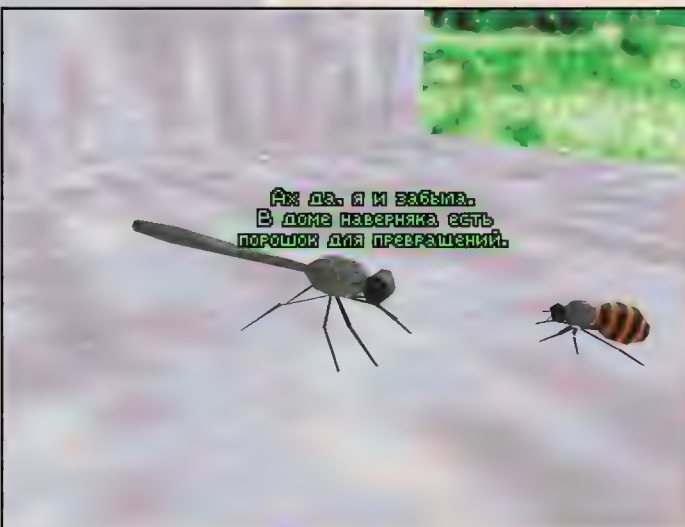
Кто еще обитает в трех комнатах деревенского домишки мрачного колдуна? О, кто только ни обитает... Муха Жуха, муха Жмуха, муха Жужуха, светлячок Борисвет, паук Запутай, серый муравей, рыжие муравьи, а также позор рода Болтуханов — таракан Болтухан и гордость рода Механиканов — таракан Механикан. И ведь у каждого свой характер, своя ярко выраженная индивидуальность...

А вы их тапчом, да мухобиткой?! Э-эх, люди!.. Ладно, может хоть после «Шестого измерения» задумаетесь, прежде чем отправлять на тот свет очередного жучка-паучка. Он, может, Монтеня читал, Джойсом увлечен, Элюара и Лотреамона наизусть знает. А вы его — тапчом?

В РАЗРЕЗЕ ПРОСТРАНСТВА

Само собой разумеется, что Дарья вовсе не хотела превращаться в пчелу, поэтому ее желание вновь стать маленькой девочкой вполне объяснимо. Однако для этого потребуется сперва найти волшебный порошок для превращений. А сделать это будет не так-то просто...

Что ж, торопиться нам некуда. Летая по дому, забираемся в самые потаен-



ные щели (можно даже залететь в бутылку), мило болтаем с многочисленными тараканчиками, паучками, мухами, муравьями и прочей живностью — нашими новыми друзьями. Даже летаем наперегонки с мухой Жухой и стрекозой Поликрылом. Благо, никто этому не мешает — хозяина-то нет дома.

Самое же приятное в «Шестом измерении» то, что на протяжении всей игры вас будет сопровождать хорошее настроение. Невозможно удержаться от смеха, наблюдая за большими проблемами маленьких насекомых. «Зачем ты лезешь в бутылку?» — спрашивает нас муха Жужуха, летая внутри нее. «Сочувствие на горшок не намажешь» — разочарованно декларирует таракан Болтухан, который никак не может выбраться из ночного горшка по его скользким стенкам. После чего добавляет: «Смотри, смотри, как я тут корчусь». Все это не может не вызывать искреннего и громкого смеха, который долго, конечно, если вы обладаете чувством юмора, будет сотрясать стены вашей комнаты. Причем воистину неповторимый колорит всем персонажам придают не только остроумные фразы, но и великолепные голоса. Диву даешься, как удалось добиться столь тонкого соответствия между характером и голосом героев. Озвучившие игру актеры бесспорно талантливы.

ТРЕХМЕРНАЯ МЕБЕЛЬ, ТРЕХМЕРНЫЕ СТЕНЫ

Что касается графики, то кто-то может упрекнуть ее в некоем однообразии, скудности красок. А интерьеры — в предельном аскетизме. Однако, если вдуматься, то ничего большего и не нужно. Акцент делался вовсе не на том, чтобы переплюнуть последние достижения в жанре 3D-action, а на том, чтобы создать по-настоящему оригинальную, самобытную и, главное, веселую игру. Именно это и удалось.

Кстати, любопытный момент. Установив версию для 3D-акселератора, вы лишите себя возможности попробовать сыграть в стереовариант «Шестого измерения». Для этого необходимо установить обычную версию игры, после чего выбрать соответствующий видеорежим. Ну, а после надеть красно-синие



очки, которые поставляются в каждой коробке игры, и насладиться по-настоящему объемным миром. При желании, можно также включить «пчелиное зрение», узнав, каким же видится этот мир настоящему пчелам. Единственное противопоказание к отключению 3D-акселератора — медленный компьютер. У меня, на Pentium 166, игра довольно сильно притормаживала. Да и общий уровень графики, надо признать, несколько ухудшился. Пришлось вернуться к ускоренной версии. Жаль, что играть в стереорежиме в ней нельзя.

ЧЕРЕЗ НАСЕКОМОЕ — К ЧЕЛОВЕКУ

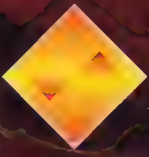
Такая вот игра. И порекомендовать ее, без сомнения, стоит решительно всем людям с чувством юмора, способным оценить свежий взгляд на мир насекомых. В котором любой муравей не может остановить расширение НАТО на восток исключительно по причине занятости и плохого финансирования. Это, кстати, не я придумал — это они сами так говорят.

Словом, если у вас есть младший братишка или сестренка или, тем более, сын или дочка, не задумываясь ни секунды, покупайте «Шестое измерение». Это очень добрая и душевная игра, которая вряд ли оставит равнодушными маленьких и уж тем более взрослых. Причем последние, вне всяких сомнений, найдут в ней массу тонкой сатиры и много юмора, который может быть понятен далеко не каждому ребенку. И уж, конечно, никому не помешает ненавязчивая мораль игры. Так, если подлететь слишком близко к горшочку с медом, который стоит на столе, Медарья увязнет и трагически погибнет, утонув в нем. После чего, словно из небытия, на экране всплывает напоминание — «На чужой медок не разевай роток». Известная, казалось бы, истина.

MEDIEVIL



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск за 115!

Rogue Squadron

Сергей ОБЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Многоуважаемая LucasArts опять слегка перемудрила, исследуя рыночные перспективы для своих проектов.



ПЛАТФОРМА: N64, PC
ЖАНР: шутер
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts/Activision
РАЗРАБОТЧИК: Factor 5
ТРЕБОВАНИЯ: P-133, 16 MB RAM, RAM), Direct3D-совместимая видеокарта-3D-акселератор
ОНЛАЙН: www.lucasarts.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Rebel Assault, Shadows of the Empire

Звездные Войны» не делали имени LucasArts. Молодая студия по производству компьютерных игр не притрагивалась к священным фильмам до того момента, пока ее создатель и владелец не решил, что для Star Wars настало время появиться на компьютерном мониторе. А к этому моменту LucasArts уже была одним из самых уважаемых и перспективных разработчиков. Maniac Mansion, Loom, Monkey Island — никто до сих пор не забыл этих имен. В то же время, из всего того обилия игрушек, созданных LucasArts по мотивам Star Wars, лишь несколько можно назвать по-настоящему удачными — это, прежде всего, Tie Fighter, Dark Forces и недавний Jedi Knight. Покопайтесь в собственных воспоминаниях и, возможно, найдете что-то еще...

Тем не менее, сегодня LucasArts, по всеобщему мнению, является, в основном, создателем именно игрушек по мотивам этой сверх популярной саги. Надо сказать, не без оснований. Если раньше компания выпускала от силы одну игру по Star Wars в год и, как минимум, два оригинальных проекта, то в последние годы это соотношение резко изменилось. Rebel Assault II, X-Wing vs. Tie Fighter, Dark Forces II, Shadows of the Empire, Rebellion плюс многочисленные переиздания старых хитов, создание энциклопедии по Star Wars, анонс в этом году не менее пяти новых игр во Вселенной — все это на фоне одного единственного традиционного и милого сердцу Grim Fandango заставляет нас полагать, что LucasArts начала исповедовать новую жизненную философию. Как ни печально, но ни один шедевральный Grim Fandango никогда не будет продан большим тиражом, нежели примитивный и мерзко выглядящий



ДОСТОИНСТВА
Приятная графика, хороший выбор кораблей, много разных мест для стрельбы по противнику.

НЕДОСТАТКИ
Однообразие. Однообразие. Однообразие.

РЕЗЮМЕ
Первые пять минут — захватывающе. Потом — интересно. Затем — скучно. Таков, похоже, новый облик игры по Star Wars от LucasArts.

6.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Rebellion, не говоря уже о красивых Shadows of the Empire или будущего хита Force Commander. И если рынок готов благодарно переваривать десять игр по Star Wars в год, почему бы не дать ему такую возможность?

Проект получился своеобразным гимном этой новой философии. Как известно, во многих положительных и отрицательных обзорах на прошлую Nintendo'вскую игру LucasArts — Shadows of the Empire, частенько проскальзывала фраза о том, что первый уровень игры удался разработчикам лучше всего. На этом первом уровне игрок выступал пилотом своеобразного катера с гарпунной пушкой и парой лазеров, и ему было необходимо уничтожить соединения противника в небольшой долине ледяной планеты Hoth. LucasArts, похоже, поняла эти слова слишком буквально, и результатом явилось то, что компания решила убрать из нового проекта на N64 все прочие разделы и уровни и оставить в нем лишь полеты на различных кораблях над территориями всевозможных планет. О проекте было громко объявлено во время E3'98, и тогда игра немедленно заняла свое место в линейке хитов от Nintendo, комфортно разместившись в пустой категории шутеров, сопровождаемая лишь Rare'вским Jet Force Gemini. Что вы смотрели на стенде Nintendo? Как что? Zelda, Banjo-Kazooie, Perfect Dark и **Rogue Squadron**. Не правда ли, весьма приятное соседство?

Rogue Squadron был выпущен вовремя, точно по представленному еще полгода назад графику — под Рождество, безо всяких переносов сроков и задержек — случай, прямо скажем, из ряда вон выходящий. Правда, пристально взглянув на игру, быстро понимаешь, в чем дело, — в процессе работы над **Rogue Squadron** его создателям просто не над чем было долго задумываться, ведь дизайн игры феноменально примитивен. Никаких раздумий об игровом процессе, никаких необычных ситуаций — игрока нельзя отвлекать от главного — от стрельбы.

Игра создана по мотивам популярной в Америке серии комиксов **Rogue**

Squadron и повествует о событиях, произошедших сразу после уничтожения второй Звезды Смерти. Имперские войска, несмотря на серьезное поражение, продолжают ожесточенную борьбу с силами Повстанцев. Известные всем герои также во всем этом замешаны. По инициативе Люка Скайуокера и Узджа Антилеса (был такой эпизодический персонаж в фильмах — очень опытный пилот и командир звена) был создан отряд быстрого реагирования, собранный из лучших пилотов-новичков и названный **Rogue Squadron**. LucasArts показалось, что эта история как нельзя лучше подходит для создания хорошего шутера. Действительно, простенько и со вкусом, а, главное, есть где размахнуться — сериал комиксов начитывает десятки, если не сотни изданий, в которых члены **Rogue Squadron** сражаются на самых различных планетах. Видоизменив эту эпопею, разработчикам удалось выделить необходимые сюжетные вставки, и работа закипела.

Структура прохождения со времени Shadows of the Empire совершенно не изменилась — каждый этап проходится по очереди, а, успев пройти несколько уровней, вы имеете возможность в любой момент вернуться к заинтересовавшему эпизоду и летать на нем до бесконечности. Вот только беда в том, что отныне разнообразие обеспечивается лишь декорациями да набором противников, а суть игрового процесса не претерпевает абсолютно никаких изменений. Вы выбираете себе корабль (для каждой миссии свой) из доступных знакомых вариантов — X-Wing, Y-Wing, A-Wing, Snowspeeder и нового V-Wing, и оказываетесь верхом на камере, болтающейся в нескольких метрах позади выбранного истребителя на фоне каких-нибудь зеленых/серых/коричневых/фиолетовых холмов. Можно летать в любом направлении, разворачиваться, пытаться выделять некоторые фигуры высшего пилотажа и даже немножко варьировать скорость передвижения. Ландшафты в игре сделаны на удивление хорошо. Симпатичные, по большей части радующие глаз текстуры, рационально расставленные объекты, возвышения, равнины... Все



это вы можете весьма тщательно разглядывать, в то время как истребитель будет лениво пролетать над территорией со скоростью, наверное, не выше 40 км/ч. Вообще говоря, подобная скорость — это иллюзия, ведь космические истребители летают много быстрее. Однако в **Rogue Squadron** разработчики настолько странно сыграли с масштабами, что получилась совершенно уникальная картина. Вроде бы, и холмы нормальные, и танки нормальные, и истребители нормальные, а вот люди — какие-то чрезмерно маленькие. И, кстати говоря, о том, чтобы они могли забраться на такие холмы или хотя бы путешествовали по таким дорогам, речи идти не может.

Главная цель игры, как уже было отмечено, — стрельба. Однако далеко не беспорядочная и не по чему попало. И даже не где попало. Для стрельбы отведены строго определенные территории, которые, условно говоря, являются местами скопления противника. Он там неизвестно откуда появляется, летает туда-сюда, что-нибудь непременно бомбит и аккуратно отлетает. Потом делает круг и повторяет операцию. О том, где находится этот бандит (бандиты), вам непременно расскажет радар, который не только отмечает точками на своем экране корабли противника и аккуратно зовущей оранжевой стрелкой показывает, куда вам необходимо полететь, чтобы оказаться в гуще событий. Само собой, автоматически там ничего не рассосется, несмотря на то, что вместе с вами летает, по крайней мере, три-четыре напарника, действующих по своему усмотрению. Поведение напарников заранее запрограммировано, и если им было сказано разработчиками уничтожить тот или иной корабль, то именно его они и уничтожат, не обращая внимания ни на что вокруг. То же самое и с неприятелем. Он нападает в точно выверенное время (то есть, как только вы успели расправиться с предыдущей порцией врага) и в выверенных на аптекарских весах количествах. Миссии однотипны и занудны, особенно в тех случаях, когда от вас требуют точнейшего пилотажа между стенами зданий или холмами при одновременном ведении боя с ту-



чами врагов. Поскольку управление кораблем ложится на ваши плечи далеко не в полном смысле этого слова, а совершаемые вашими руками судорожные перемещения ручки джойстика далеко не всегда истолковываются компьютером так, как это необходимо, подобные обязанности довольно быстро начинают раздражать.

Графически игра далеко ушла от предшественников и, несмотря на крайне ограниченное количество полигонов и довольно простые схематичные модели, выглядит очень приятно. Текстуры облаков вообще великолепны, и даже вода выглядит вполне прилично, со слегка шевелящейся поверхностью. Что же касается музыкального оформления, то оно так и наталкивает на вопрос: «Доколе»? Да, музыка Джона Уильямса к «Звездным Войнам» великолепна. Да, ее все знают и все любят. Но неужели это может служить оправданием полному отсутствию собственных музыкальных композиций, наверное, в уже десяти или пятнадцати играх подряд? Удивительнее всего то, что в LucasArts есть хорошие композиторы (стоит взглянуть хотя бы на тот же Grim Fandango). Просто кто-то считает, что придумывать дополнения к этим шедеврам нет необходимости, раз уж и так при первых трелях знакомых мелодий глаза игроков затуманиваются ностальгической слезой. Опять-таки, винить за это саму LucasArts было бы глупо, ведь это у нас эти злостные несколько нот вызывают такую реакцию. А добрые игроделы из LucasArts лишь дают нам то, чего мы хотим. Но попробуйте убрать из этой игры знакомые очертания кораблей и музыку и подумайте, стали бы вы в это играть, не будучи на коробке заветного логотипа Star Wars...

LucasArts есть над чем подумать.

СИ

FIFA 99

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

В конце каждого года наступает момент, ожидаемый всеми любителями спорта и спортивных симуляторов. Именно тогда, по давней традиции, компания Electronic Arts выпускает в свет очередные партии свежих спортивных игр из серий NHL, NFL, FIFA, NBA и PGA. К серии FIFA в нашей стране особый интерес. При всем притом, что наша великая сборная по футболу любит для разнообразия проигрывать Исландии и даже забивать в свои ворота — в акробатическом прыжке, не иначе, названный вид спорта в России как был самым популярным, так и остался. А, значит, и успех FIFA 99 можно прогнозировать задолго до появления ее на прилавках.

Успех действительно наступил, хотя нельзя сказать, что FIFA 99 оправдала все наши ожидания. Она далеко не идеальна, и вовсе не из-за того, что отличий от прошлогодней игры маловато. Их-то как раз хватает, причем, не только косметических, но и в игровом процессе. При переходе от Road to World Cup последнее особенно бросается в глаза: FIFA 99 стала теперь более приближенной к реальному спорту. Действия одного игрока отныне значат не так много, в игре делается ставка на комбинационный футбол и частую перепасовку, а не на стремление обвести полкоманды одним игроком. Если раньше путь к победе лежал через быстрые прорывы в штрафную площадь да грамотное исполнение стандартных положений, то нынче без «умных» пасов играть становится практически невозможно. Посражавшись с компьютером на уровне сложности не ниже Professional, вы это в полной мере почувствуете.

Кстати, разница между уровнями сложности впечатляет. На Amateur можно с легкостью клепать по шесть мячей за

При всем притом, что наша великая сборная по футболу любит для разнообразия проигрывать Исландии и даже забивать в свои ворота, названный вид спорта в России как был самым популярным, так и остался. А, значит, и успех FIFA 99 можно прогнозировать задолго до появления ее на прилавках.



тайм, причем, ни кому-нибудь, а Manchester United, а вот на World Class вам уже придется пыхтеть во всю, и даже не самая сильная команда может вам таких понакатывать...

Управление, слава богам, осталось прежним — стрелочки да восемь клавиш, не считая отвечающих за опции и камеры. Изменения незначительны: вратарь выпускает мяч из рук с нажатием кнопки бега (позор тем, кто никогда ранее не забивал вратарями голы!), а некоторые финты пропали совсем.

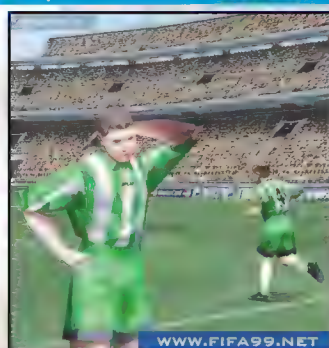
В основном же все по-прежнему. Привычно подтормаживают команды, привычно отказываются выполнять подкаты и останавливаются, как вкопанные, игроки, когда выделяешь их для отражения атаки...

Интерфейс оформлен в новом стиле, изящные крестики и галочки сменены



унылыми прямоугольными кнопками, экраны выбора команд, настроек и прочего не выделяются сочными красками. Серость, серость и еще раз серость! Лично мне на это смотреть не особенно приятно: FIFA 98 выглядела более «домашней», милой и приятной.

В графике каких-то особенных изменений не произошло, хотя лица стали менее выразительными (что странно), чем ранее. Ну, и, конечно, поддержка 3Dfx, куда



уж без этой заразы... Ведь именно из-за нее программисты EA Sports заметно скалтурили, предоставив железке сплавить текстуры самой, так что подчас образец конца 97 года выглядит лучше нынешнего. Это не значит, что без графического ускорителя играется просто отвратительно, и даже лучше и не пробовать — глупости, даже на P-120 игрушка идет вполне приемлемо, так что смелее.

Наконец, я дошел до тех моментов, которые сводят на нет все несметное количество недостатков игры. В первую очередь, это появление в серии игр FIFA российских команд и команд из ближнего зарубежья. Короче, наших, советских! Чемпионатов этих стран, к сожалению, нет, но все идет к тому, что в одной из последующих игр они появятся. Пока же эти команды, а среди них московские «Спартак», «Локомотив» и «Динамо», динамовцы Киева и Тбилиси, находятся в группе под издевательским названием «Rest of Europe», но участвуют в Еврокубках в соответствии с положением на 1998 год (то есть «Спартак» в Лиге Чемпионов, «Локо» в Кубке Кубков



и так далее). Наконец-то, важнейшие для нас атрибуты мирового футбола появились в игре, и в этом FIFA 99 полностью оправдала наши надежды. Появилась и такая преинтересная вещь как European Dream League, Лига Мечты, составленная, якобы, из ведущих клубов Европы. Страшно бесит отсутствие в ней родного «Спартака», ко-



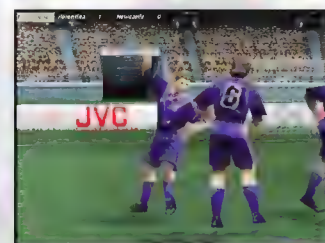
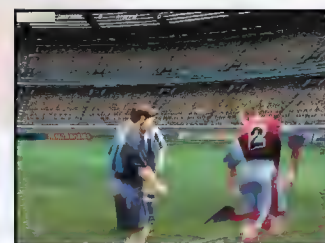
торый хоть и не сильнее в мире клуб, но в семерку по последнему подсчету рейтингов входит. В общем, сколько «Аякс» на его поле не обыгрывай, все равно с «Литексом» равняют. Хорошо хоть киевляне в этот сказочный турнир попали... Но не надо о грустном.

Еще одним новым и достаточно интересным режимом стал Golden Goal, который, грубо говоря, является неким подобием дворового футбола. То есть игра идет не на время, а до определенного счета. Например, до трех, до пяти — как вы установите. Счетчик времени здесь отсутствует совсем. Хоть час бегайте, но чтобы план выполнили!

Для многих из нас самой привлекательной чертой FIFA была возможность создать свою команду, подобрать игроков, цвет формы. Все это осталось, но о каких-то особенных улучшениях в данном случае говорить не приходится. Появились новые варианты спортивной формы, но игрок, демонстрирующий ее, подчас плохо дает ее разглядеть, постоянно паясничая под музыку. Редактор лиц выполнен намного хуже, чем раньше, а готовые рожи невыразительны.

Зато появилась такая, без сомнения, отличная вещь, как создание своей собственной лиги и кубка. От вашей воли зависит состав участников, их количество и еще множество различных факторов — вплоть до названия. Кстати, к уже знакомым по FIFA 98 чемпионатам добавились чемпионаты Португалии и Бельгии, а никому не нужная Малайзия наконец-то прекратила свое существование (не страна, а виртуальное первенство). Чемпионата мира в игре нет, хотя большая часть сборных осталась, служа материалом для ваших собственных первенств.

Ну, что, можно делать выводы. FIFA 99



— это круто. Понравится всем любителям предыдущих творений Electronic Arts в этой области, при всех своих недостатках, каковых хватает с избытком.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Возможность создать собственный чемпионат, появление клубов из бывшего СССР, Еврокубки. Игровой процесс, изменившийся в сторону комбинационного футбола.

НЕДОСТАТКИ

Не самый удачный интерфейс, тормозное управление. Не очень удобные положения камер. Отдельные недоработки в редакторе игроков и команд, игровом процессе.

РЕЗЮМЕ

Один из лучших футбольных симуляторов на сегодняшний день. Хотя FIFA 98 был (и остается) во многом привлекательнее.

7.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

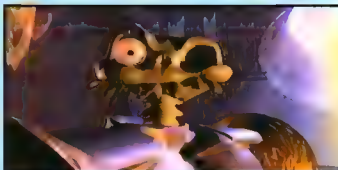
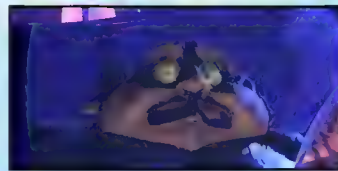
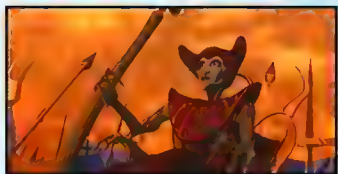
Medievil

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameand.ru

Если Sony и преуспела в какой-либо области за последние годы, то несомненно по максимуму — в создании аркадных бродилок.

Мedievil — игрушка своеобразная; в первую очередь, из-за своего главного героя и всего, что его окружает. Ведь, согласитесь, необычно, когда главный и, притом, сугубо положительный персонаж — сгнивший труп. Это вызывает интерес, особенно если игра выполнена в некой, как я бы сказал, «шуточной» манере, близкой к мультяшной. Но давайте все по порядку. И начнем с нудного пересказа сюжета. Кому не нравится, может не читать.

В некоем сказочном королевстве жил да был волшебник по имени Zarok, известный своей мерзопакостной натурой. Под конец он обнаглел до того, что собрал армию демонов, как это обычно делают волшебники, и пошел громить всех и вся. И все бы у него получилось, если бы не явился на помощь стране великий герой, рыцарь без страха и упрека — сэр Дэниэл Фортескью. Всех, кого надо, он перебил, злобного мага к порядку призывал. Но даже герои не вечны, и со вре-



менем сэр Дэниэл откинул коньки. А через сто лет после сего печального события опять объявился наш старый знакомый Zarok, тут же сварганив несколько нехилых заклинаний и превратив большую часть населения в послушных ему зомби, мертвецов из могил поподни-

мав... С такой армией он без труда разогнал всех своих противников, благо герои в то время уже не рождались. Но опять получилось так, что только решил несчастный старикашка (посмотрите заставку — действительно чахлый и несчастный) пойти на покой, у камина посидеть, чайку с пончиками попить, как из могилы встал все тот же неугомонный Фортескью, вознамерившийся проучить чародея во второй раз.

От столетнего лежания в гробу сэр Дэниэл заметно изменился: глаз вытек (а один почему-то остался!), плоть сгнила, челюсть нижняя отпала. Вот таким красавцем с очаровательной улыбкой нам и предстоит на время стать.

Medievil, как и ожидалось, — трехмерная «бродилка» со свободой передвижения. Но, как сейчас принято, не в чистом виде, а с некоторыми ролевыми элементами и небольшими головоломками. Беготня и рубка противников — не единственное занятие в игре, хотя, безусловно, основное. Без поисков различных рун (заменителей ключей), открывающих двери, без соответствующей экипировки и некоторой смекалки пройти **Medievil** просто нереально.

Начинаете вы свой нелегкий путь, как и всякий уважающий себя мертвец, в собственной гробнице. По сути, усыпальница Дэниэла (первый уровень) — тренировка перед основной игрой, освоение управления, осознание вашей великой цели — спасения человечества. Раз уж заговорили об управле-



нии, продолжим эту тему. Скажем так, оно не самое удобное, но в то же время и далеко не самое плохое. Нормальное. Минусы его достаточно стандартны: поворот героя осуществляется не так точно, как многим хотелось бы, кнопки расположены не самым лучшим образом. Управление камерой, в общем-то, тоже как-то получше надо было бы реализовать...

Чисто графически придраться к игре сложно, настолько все красиво (хотя и не без некоторых «глюков»). Камеру можно вращать по своему усмотрению, хотя, повторюсь, местами это вызывает огромное разочарование. Начнем с того, что в некоторых местах этого почему-то вообще нельзя сделать. А зачастую именно в такие моменты камера расположена недостаточно удобно и не обеспечивает нужный игроку обзор. Приходится иногда даже бежать вслепую, не видя дороги перед собой. А так и на неприятность нарваться недолго...

При всех недочетах в самых различных областях игровой процесс все же достаточно интересен. Да, конечно, если вдуматься, хождение в заданном направлении с попутной рубкой противников, последующим нахождением ключа и открыванием двери должно быть не так уж и интересно, но тем **Medievil** и хорош, что без труда увлекает вас во все это. И постепенно понимаешь, что игра обладает некой собственной атмосферой, далеко не мрачной, и всегда может

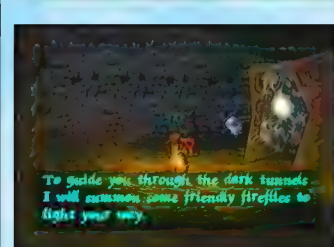
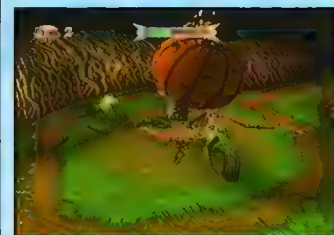
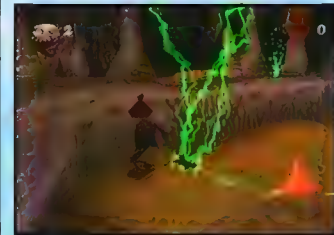
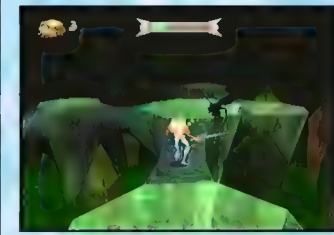
ДОСТОИНСТВА
Необычный главный герой и все, что его окружает. Приятное графическое оформление.

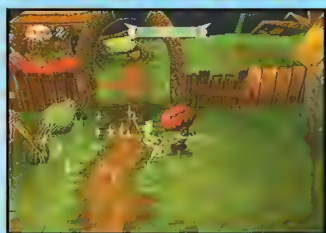
НЕДОСТАТКИ
«Дурная» камера, различные мелкие недоработки.

РЕЗЮМЕ
Милая и веселая аркада. Красивая, разнообразная и необычная.

7.0

1.5 VIDEO
1.5 SOUND
1.5 INTERFACE
1.5 GAMEPLAY
1.5 ORIGINALITY
1.5 ADDITIONS





предложить что-нибудь действительно интересное и новое: то это интересная головоломка, совершенно не свойственная жанру, то забавный босс одно-

го из уровней, а то просто веселый, хотя и рядовой, момент игры.

Теперь попробую объяснить вам на примерах, чем отличается **Medevil** от многих других подобных игр. Сразу настораживает наличие inventory, в которое, ясное дело, помещаются разнообразные предметы. В основном это средства борьбы с врагами и защиты от них. Причем

практически все ваше вооружение имеет свойство повреждаться, а метательные орудия — заканчиваться. Только самое первое, изначальное оружие — меч нашего героя, найденный еще в гробнице, не подвержен разрушению и, понятное дело, станет основной вашей опорой в борьбе с врагами.

Но это не значит, что беречь его не надо! Еще как надо, но только не от сражений. Знаете ли, бегают повсюду такие суще-

ства, импами зовутся — обчищают, даже и не заметите как. Украденные же вещи никуда просто так не пропадают, после вам их с радостью продадут ваши же друзья-союзники.

В этом качестве выступают прибитые к стенам головы, названные авторами игры горгульями. Различаются они по цве-



там и направленности. Зеленые вас поучают всеми силами, а синие выступают как торговцы всем, чем можно (и именно к ним, в раздел second hand, ваши шмотки и попадают!). Информация о грядущих неприятностях также выжигается путем прочтения умных книг, повелевающих где только можно. Голо-

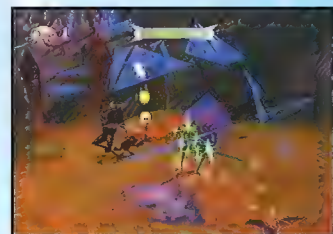
вольно просты, хотя некоторые при всей своей элементарности разрешаются не сразу. Ну, трудно с лету сообразить, что иногда надо просто взять дубину и повскрывать ею могилы! А без этого вы не найдете подземный ход и не продвинетесь дальше по игре. И не увидите еще много интересного. Например, стеклянного демона, единственное уязвимое место которого, — сердце. На этого красавца поглазеть действительно стоит — зрелище внушительное. Вот у вас уже и есть стимул для прохождения игры!

А пройти ее или просто поиграть в свое удовольствие я вам искренне рекомендую.

Medevil хороша во всем, кроме своих недочетов и недоработок, встречающихся повсеместно и портящих общее впечатление. Но все же ее недостатки не настолько поганят игру, чтобы не видеть ее не-

сомненных плюсов, которых значительно больше.

СИ



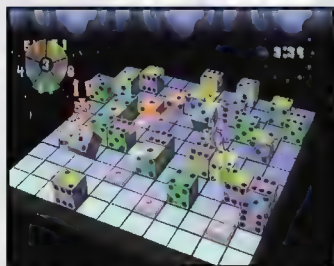
Devil Dice

Devil Dice

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Н е часто в последнее время разработчики игр балуют нас головоломками, а тем более оригинальными. Нынче выпускать нечто пазловое стало экономически невыгодно, так что встретить представителя означенного жанра становится все сложнее. Внимание привлекают лишь различные широко известные «извращения» вроде Super Puzzle Fighter 2 Turbo (я ничего не говорю, игра отменная), а чего-то принципиально нового никто и не пытается сделать. Почти никто.

Однако команда Shift стала исключением из этого правила. Она уже успела заявить о себе, выпустив не всеми по достоинству оцененную, но интерес-



ДОСТОИНСТВА

Оригинальность. Хороший игровой процесс. Этого недостаточно для puzzle?

НЕДОСТАТКИ

Пазлы любят не все, игровой процесс хоть и хорош, но ночи за игрой вы просиживать вряд ли будете.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно оригинальная головоломка для любителей жанра.

8.0

- VIDEO
- SOUND
- INTERFACE
- GAMEPLAY
- ORIGINALITY
- ADDITIONS

Оригинальность представленного на ваш суд творения уже света с ума японцев, которые раскупили Devil Dice (под названием Xi) в количестве, превышающем полмиллиона экземпляров. Думается, не зря.

051

ную Intelligent Qube. Традицию создания действительно оригинальных головоломок решено было продолжить, и вот перед нами еще одно занимательное творение тех же разработчиков. Называется оно **Devil Dice**.

Смею вас заверить: **DD** не похожа на Tetris. Ну, совсем. Совпадает разве что главная цель игры — очистить игровое пространство от нежелательных объектов. Других параллелей с произведением искусства Пахитнова можете не искать.

В игре поначалу весьма сложно разобраться без подсказки, но для легкого усвоения правил специально создан режим Manual, по сути представляющий собой привычный нам Tutorial (во, сколько моя иностранных слов знаете!). То есть в Manual подробно, нудно и в картинках рассказывается об управлении игрой, ее основных принципах, цели и так далее. Язык текстового сопровождения и наименование всех опций в игре предложено выбрать перед ее началом, однако, русского там не стоит и искать. А поскольку английский, испанский да французский знают не все, ниже я приведу описание основных моментов на «великом и могучем».

Итак, dice — это множественное число от слова die. В данном случае die — это не яростный боевой клич какого-нибудь бойца Mortal Kombat'a, а самая обыкновенная игральная кость. Так что название игры можно перевести



как «Дьявольские кости». Привлекательно, не правда ли? Тем более что оно отражает суть: в игре есть и кости (dice), и дьяволенок (devil), а, если быть более точным, то дьяволята. Почему-то мне больше нравится называть их чертята — так они совсем не злобные, а скорее даже очень симпатичные. Они — главные герои игрушки, ими вы и управляете.

Представьте себе некоторое разливованное поле, изображенное в изометрии. На этом поле красиво расположились не менее изометрические шестигранные игральные кости, в простонародье называемые «кубиками», а по ним деловито прохаживается полигон-

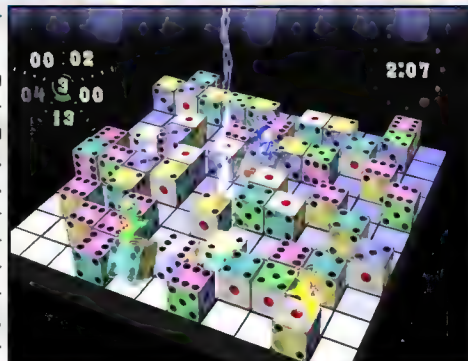


ный чертенок, перекачывающий их с места на место.

Это и есть игра. Управляя чертенком, вы становитесь на кубик и как бы приклеиваетесь к нему. Начинаете перемещаться. Ваш подопечный, как заправский циркач, катит кубик, стоя на нем. Естественно, кубик переворачивается на другую грань. Грани обозначены привычными точечками в количестве от одной до шести. Таким образом, вы подгоняете одну кость к другой, в результате чего можете перейти на нее и проделать все те же операции и с ней. Цель — соединить кубики в цепи, одна к другой, да так, чтобы верхняя грань у них была одного и того же достоинства (например, три к трем, пять к пяти). Но во всем этом имеется одна загвоздка: для того чтобы заставить кубики исчезнуть, вам надо соединить в цепь две двойки, три тройки, четыре четверки, ну, и так далее. Единицы же исчезают с экрана сразу все — позволяет лишь прислонить одну из них к уже исчезающей цепочке.

На деле этот процесс не требует какого-то особого напряжения мысли: скорее, следует полагаться на удачу. Однако менее интересно от этого не становится, хотя бы из-за обилия различных режимов и возможности играть вдвоем, а при наличии Multi tap и впа-тером.

Вряд ли когда-нибудь в своей жизни вы видели что-либо похожее на **Devil Dice**, и это повод хотя бы чуть-чуть в



нее поиграть. Ее оригинальность побуждает говорить только хорошие слова, и с ее выходом появляется надежда, что жанр puzzle не умер в жестоком мире новых технологий, а разработчики еще помнят те времена, когда все играли в Tetris, Arkanoid и Xonix...

СИ

R4. Ridge Racer Type 4

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

320 машин. Сенсационный дизайн. По мнению Namco этого достаточно для того, чтобы создать новый Gran Turismo. Результат настораживает.

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: гонка
ИЗДАТЕЛЬ: Namco
РАЗРАБОТЧИК: Namco
ОНЛАЙН: www.namco.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Gran Turismo

Ч то ни говори, но **Ridge Racer**, как самая первая игра, выпущенная на ставшую теперь легендарной платформу PlayStation, теперь уже навсегда останется в истории видеоигр. Ведь именно благодаря ей ровно четыре года назад Sony смогла одновременно показать потенциал своей первой игровой системы и, заодно, то направление, в котором она будет в дальнейшем развиваться. И пусть в ней была всего лишь одна трасса, а ее игровой процесс приедлся уже на следующий день, в то время этого никто не хотел замечать. В те далекие годы все твердили лишь о ее безумной по тем временам графике, великолепии полигонов и прочей ерунде, при этом напрочь забывая о таком старомодном понятии, как gameplay. В общем, это была самая настоящая революция со всеми вытекающими последствиями.

Прошло четыре года. За это время мы все заметно повзрослели. Вихрь революции, разметавший все и вся, заметен поутех, и мы, наконец-то, вспомнили о таком старомодном, но все-таки вечном понятии, как gameplay. Со сменой ориентиров начали меняться и наши предпочтения. Нас уже не вгоняет в транс когда-то революционная полигональная графика, и нас уже не обманешь дешевыми спецэффектами и красивыми видеозаставками. Иными словами, после революции наступило так называемое время «реакции».

И вот в это неспокойное время очередной смены ориентиров компания Namco, которая всегда умела держать

нос по ветру, выпустила свое последнее творение из серии Racer, получившее стильное и лаконичное название **R4**. В этом произведении перед компанией встала поистине титаническая задача превращения **Ridge Racer'a** в игру, соответствующую новым реалиям нашего времени. И с этой задачей Namco, к сожалению, так до конца и не смогла справиться. В результате, мы получили безумно стильную, красивую и качественную гонку, которая по своему виду кажется современной, а по своему содержанию оказывается слишком примитивной и устаревшей. Более того. В своей четвертой инкарнации эта серия, в погоне за модой, практически полностью лишилась своей индивидуальности, превратившись из своеобразной веселой гонки образца 1994 года в упрощенный и недоделанный клон Gran Turismo. А такого от Namco мы просто не ждали.

Но, как бы мы ни были недовольны способностями этой компании лишь следовать последней моде и неспособностью последней ее создавать, в своем **Ridge Racer Type 4** эта компания в очередной раз показала все, на что только она способна. Речь здесь идет, несомненно, о дизайне этой игры и о ее графике, которым сегодня на PlayStation просто нет равных. Поклонников произведений этой компании данная игра встретит великолепным

вступительным видеороликом, полностью передающим весь дух этой серии. Стильный и новомодный интерфейс, пусть и взятый со страниц последнего выпуска журнала «Современный Дизайн», еще более погрузит вас в мир этой игры. А, приступив, наконец-то, к самим гонкам, вы будете просто сражены тем качеством графики, которого смогли добиться программисты из Namco. Перед вашим взором раскинутся невероятно детализованные и доставляющие неподдельное эстетическое наслаждения трассы, по которым будут проезжать на приличной скорости такие же красивые и стильные машинки. И все это великолепие будет сопровождаться действительно модной танцевальной музыкой, которой славились и все предыдущие игры из этой серии. Однако, после ознакомления с великолепными пейзажами, красивыми машинками, стильным интерфейсом и модным звуковым сопровождением весь кайф от **Ridge Racer Type 4** куда-то улечивается, так как никакой, пусть даже и самой совершенной формой, нельзя прикрасить отсутствие в игре достойного содержания.

А его-то как раз в этой игре и не хватает.

Первое, что бросится вам в глаза, так это используемая в этой игре до предела упрощенная физическая модель, оставшаяся по наследству еще от первого **Ridge Racer'a**. Несомненно, Namco постаралась ее немного улучшить, однако, в любом случае в этой игре вам опять придется кататься на приклеенных к трассе легковесных резиновых машин-



ках, которые при входе в поворот и нажатии на тормоз уходят в неуправляемый занос. Четыре года назад такая «физика» в аркадной гонке еще как-то могла соответствовать запросам времени, однако, сегодня все эти упрощения выглядят довольно-таки смешно и очень быстро надоедают. Вторая проблема, доставшаяся **R4** от своего прародителя, также начинает действовать на нервы уже на втором круге. Речь идет об использованной в этой серии игр камере, а, точнее, о ее постановке. В **Ridge Racer Type 4** вам предоставляют возможность выбрать перспективу от первого лица (это когда камера как бы едет по дороге перед машиной) или вид от третьего лица, при использовании которого камера как бы остается приклеенной чуть выше багажника. И в первом и во втором случаях ощущения того, что вы управляете машиной, вы вряд ли получите, так как такая постановка камеры, скорее, настраивает вас на созерцание трасс, а не на саму гонку. Что касается самих трасс, то их количество и качество ни у кого не вызовет разочарования. Впервые в этой серии Namco решила одарить нас набором из целых четырех трасс, каждая из которых, как в старом добром **Ridge Racer'e**, имеет по 2 маршрута.

Тем не менее, даже неискушенный игрок сразу заметит, что практически все они, в том или ином виде, уже присутствовали в том же GT, а ночную трассу в городе мы вообще сначала спугали с аналогичной трассой в эпохальной гонке от Sony. К сожалению, на этом копирование идей Gran Turismo в **R4** не заканчивается. Так же, как и в GT, в этой игре вы сможете найти просто огромное количество машин, которые, правда, все были взяты с потолка, а не лицензированы у реальных производителей. И так же, как и в GT, в этой игре вам будет предоставлена возможность выбрать два различных режима езды, в данном случае Drift и Grip, разницу между которыми мы, правда, так и не заметили. К сожалению, этот список того, что Namco взяла у Sony для разработки своей игры, можно продолжить до бесконечности. Однако если Sony в Gran Turismo явно ставила на первое место качество игрового процесса, то Namco, по каким-то причинам, в **R4** уделила все свое внимание лишь дизайну и графике, поставив игровой процесс на последнее место. Тем не менее, за исключением нескольких вышеперечисленных деталей, четвертый **Ridge Racer**, в принципе, готов вам предоставить некоторое удовольствие. В нем вы не найдете никаких проблем с управлением, его трассы были построены с присущей для

Namco тщательностью, а, получив в свое распоряжение мощные машины, вам даже удастся ощутить весь кайф от езды «с ветерком», которым всегда славился оригинальный **Ridge Racer**. Найдя же на каждой трассе заранее подготовленный создателями игры оптимальный маршрут, вы вскоре будете также получать и постоянное удовольствие от легких побед, что также немаловажно. А если вам и это надоест, то вы сможете, к примеру, раскрасить свою машинку (как в **Rage Racer**) или посостязаться в знании трасс с друзьями в режиме split screen. А если вспомнить о том, что оригинальная версия игры поступила в продажу аж сразу на двух дисках, на одном из которых вы сможете найти усовершенствованный графически первый **Ridge Racer**, то можно будет смело сказать, что **R4**, как дань уважения этой серии игр, да и просто как веселая и ни к чему не обязывающая гоночка, оправдывает свое существование на все 100%.

Однако, подводя итог, нам все равно приходится констатировать неутешительный для Namco и ее поклонников факт. Выпущенный год назад Gran Turismo так и остался непокоренной вершиной среди гонок на PlayStation, в то время как описываемый здесь **R4** (который, к тому же, является его явным клоном) так и остался простенькой, но привлекательной гоночкой, чьи достоинства кончаются там же, где и начинаются. Да, играть в нее некоторое время очень даже и весело, и да, ее красота может ненадолго затмить все ее проблемы. Тем не менее, если вы ждали от Namco чего-то большего, то при ближайшем знакомстве с этой игрой вас будет ждать самое настоящее разочарование.

ДОСТОИНСТВА
Стильный дизайн и великолепная графика.

НЕДОСТАТКИ
Упрощенная физическая модель, оставшиеся от Ridge Racer проблемы в игровом процессе, бездумное копирование идей Gran Turismo.

РЕЗЮМЕ
Самая красивая гонка для PlayStation, показывающая все достоинства (и недостатки) этой приставки.

7.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS





НОВЫЙ ДИСК

Компании "Новый Диск" и "Марис"
представляют...



КОСМОС! ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ! ЭТО ИНТЕРЕСНО? А ЕСЛИ НА РАЗРАБОТКУ ПОТРАЧЕН 1000000\$? ДА!!!



**Мировой
бестселлер!**



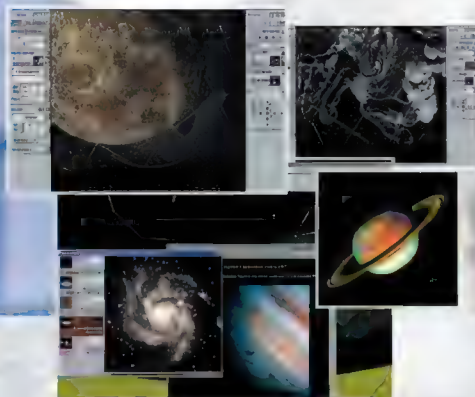
**Рекомендуется
школьникам
и студентам**



RedShift 3

Самая полная и авторитетная
энциклопедия по астрономии

RedShift 3 - это настольный "виртуальный планетарий". Диск поможет вам преодолеть миллионы световых лет, отделяющих Землю от других галактик, исследовать "черные дыры", пульсары, сверхновые звезды, побывать в прошлом и будущем (программа отображает положение более чем миллиона звезд и планет в любой момент времени от 4700 года до н. э. до 10000 года н. э.). Вводные курсы по астрономии, захватывающие видеоролики откроют вам тайны Вселенной!



Атлас Древнего мира

5 миллионов лет истории человечества

Диск охватывает более пяти миллионов лет - от появления первого человека до падения Римской империи. Искусство, архитектура, быт и обычаи древних народов позволят вам заглянуть в далекое прошлое человечества. Не упустите уникальную возможность принять участие в интерактивных археологических раскопках и совершить 3D экскурсии в виртуальные гробницы египетских фараонов, этрусских правителей, древних кельтов.



Космическая станция

Конструктор-Симулятор

Этот диск познакомит вас с суперпроектом "Международная космическая станция" - новейшей международной программой освоения космоса. Трехмерная графика и анимация дают полное представление об устройстве станции и составляющих ее модулей. Вы можете управлять движением станции из Центра управления полетами, находиться внутри и выходить в открытый космос. Уже сегодня вы можете почувствовать себя астронавтом XXI века!



Подробную информацию о совместных русскоязычных продуктах компаний "Марис" и "Новый Диск" можно найти по адресу: www.nd.ru/maris

Розничная цена каждого диска: 27 \$

ВНИМАНИЕ!

Доставка дисков производится бесплатно. Заказать диски можно по телефону (095) 147-55-08. В Москве доставка осуществляется курьером. За пределами Москвы диски можно получить по почте. Для этого необходимо:

1. В любом отделении Сбербанка заполнить бланк денежного перевода, указать наши реквизиты, наименование, количество дисков, Вашу фамилию и обратный адрес. Наши реквизиты: ЗАО "НОВЫЙ ДИСК", ИНН 7707175135, Р/с 40702810800000436001 в КБ "Содбизнесбанк", отд. "Хамовники", к/с 30101810500000000662, БИК 044583662.
2. Умножить розничную цену диска (27 \$) на официальный курс ЦБ РФ на день оплаты. Результат умножить на кол-во дисков.
3. Заполнить сумму платежа и оплатить заказ.
4. Сообщить о Вашем заказе по телефону (095) 147-5508, (095) 932-6178 или электронной почте sale@nd.ru. Мы вышлем Вам посылку сразу после получения денежного перевода.

По вопросам оптовых закупок и сотрудничества
Москва, Ленинградская пр-д 31, к-т 4
тел. (095) 422-8111, 422-8112, 422-8113, 422-8114

Приглашаем региональных дилеров. В нашем прайс-листе более 400 наименований российских лицензионных CD-ROM'ов.

Диски можно приобрести...

...в магазинах-партнерах компании "Новый Диск":

Братск: ул. Ленина 1, (3953) 43-52-70; ул. Кирова 10, (3953) 41-41-86; **Владимир:** ул. Добросельская 175, (0922) 21-28-26; **Волгоград:** ул. Ангартская 17, (8442) 32-97-18; **Екатеринбург:** ул. Мира 32, (3432) 74-27-82; ул. 8 марта, 28/2, (3432) 22-97-03; **Иркутск:** ул. Чехова 19, 1 цокольный этаж, (3952) 36-81-21; Торговый центр "Иркутский", п-н №71, (3952) 46-07-77; **Кемерово:** Дом кино "Москва", (3842) 36-03-03; **Красноярск:** ул. Северная 9А, (3912) 21-25-67; **Москва:** пр-т 60-летия Октября 20, (095) 125-60-01; ул. Авиамоторная 53, (095) 273-93-16; ул. Вешняковская 18, (095) 373-60-91; Заревый пр-д 12, (095) 476-24-55; Ленинский пр-т 61, (095) 939-00-55; ул. Мясницкая 6, (095) 921-53-36; ул. Нагатинская 35, (095) 112-96-32; ул. Новослободская 14/19, (095) 978-13-29; Олимпийский пр-т 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22; Рязанский пр-т 46/3, (095) 379-68-27; Старопетровский пр-д 11, корп. 2, (095) 159-40-01; Яна Райниса 6-р 2, корп. 1, (095) 494-44-88; **Нижний Новгород:** ул. Ванеева 127, (8312) 67-79-05; **Новоуральск:** ул. Автозаводская 26, (34370) 3-16-78; **Омск:** ул. Кемеровская 10, (3812) 24-71-59; **Оренбург:** ул. Володарского 20, (3532) 77-01-40; **С.-Петербург:** "ДЛТ" первый этаж, (812) 311-83-12; "Гостинный двор", (812) 311-83-12; Санкт-Петербургский Дом книги, (812) 219-49-23; **Саратов:** ул. Немецкая 31/35, (8452) 73-32-26; ул. 3-я Дачная, ТЦ, (8452) 17-51-68; **Сочи:** Курортный пр-т 18/1, (8622) 99-87-89; ул. Северная 10, (8622) 92-22-91; **Тула:** Красноармейский пр-т 7, (0872) 20-01-31; Ленина пр-т 35, (0872) 31-12-16; **Тольятти:** Ленинский пр-т 8а, (8469) 32-38-53; ул. Карбышева 6, (8469) 26-50-54; ул. Ленинградская 11, (8469) 23-34-77; **Южно-Сахалинск:** ул. Чехова 7А, (42422) 3-36-05; **Челябинск:** ул. Российская 279, (3512) 60-20-57;

...в сети магазинов:

1С Мультимедиа - (095) 737-92-57; **R-Style** - (095) 403-90-03; **Белый ветер-ДВМ** - (095) 928-73-92; **Денди** - (095) 956-11-70; **Диал Электроникс** - (095) 916-00-50; **Компьюлинк** - (095) 931-92-69; **Партия: "Виртуальный мир"** (095) 742-50-00; **Союз Мультимедиа** - (095) 263-10-39; **Формоза** - (095) 273-15-89;

**Наилучшего результата RedShift 3
достигает на компьютерах с процессором
Intel® Pentium® II 450 МГц**

Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!

ПЕРЕЧЕНЬ ПРИЛАГАЕМЫХ ДОКУМЕНТОВ:

1. Выписка из личного дела Гордона Фримена
2. Аудиодневники Гордона Фримена
3. Отчет командира секретного подразделения, производившего ликвидацию комплекса (переданы в департамент ФБР)
4. Заключение эксперта для прессы

ВЫПИСКА ИЗ ЛИЧНОГО ДЕЛА ГОРДОНА ФРИМЕНА

Гордон Фримен, 27 лет. Высококласный специалист в области теоретической физики, талантливый и подающий надежды ученый. Два года назад получил степень доктора наук. В работе на соискание ученой степени Фримен обнародовал свои теоретические исследования, которые допускали возможность создания принципиально новых материалов с уникальными свойствами. Учитывая стратегическую важность исследований, правительство засекретило данную работу. Через два года Фримену предоставили возможность проверить свои теоретические выкладки на практике. Физик был направлен в исследовательский комплекс в Нью-Мексико.

АУДИОДНЕВНИКИ ГОРДОНА ФРИМЕНА

ПОСЛЕДНЯЯ ЗАПИСЬ

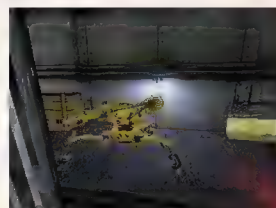
(Долгая пауза) Я... Я сильно изменился... (Пауза) То, что я пережил за последние несколько дней, перевернуло мою жизнь и вывернуло наизнанку мое эго. Перед глазами постоянно плывут страшные картины... Наверное, кошмар будет преследовать меня всю жизнь. Я почти не помню того, что было со мной до прибытия на этот чертов комплекс... Я не помню! Не помню!!! (Кашель)

...Я не должен был выжить. Смерть была моей постоянной спутницей и повторяла каждый мой шаг. Я почти привык к ее леденящему дыханию за спиной... Никогда бы не поверил, что в этом аду сможет уцелеть простой смертный... Но я уцелел.

(Пауза) Я не смогу вернуться к нормальной жизни... Я стал пружиной, которая никогда не распрямится и постоянно будет находиться в сжатом состоянии... Мои исследования... (тяжелый смех, переходящий в кашель), что стоят они после того леденящего горько-соленого привкуса страха? Останется ли хоть крупица человеческого после того, как тебя словно выжили изнутри напалмом? Можно ли жить, испытывая ЭТО...

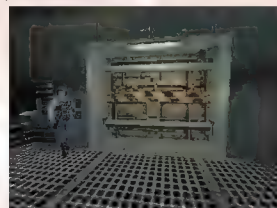
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ КОМПЛЕКС «БЛЭК МЭЙСА»

Конечно, я испытывал это чувство не раз. Легкое волнение, наступающее перед важным и приятным событием, овладевало мной и сейчас, когда вагонетка переносила меня по лабиринтам комплекса. Я в половину уха слушал наставления, производимые приятным женским голосом, и всюду глазами по сторонам. Что тут кривить душой! Масштабы комплекса были просто потрясающими — экскурсия до места назначения заняла примерно десять минут, и это притом, что вагончик двигался с весьма приличной скоростью. Окружающее оборудование было выполнено на самом острейшем уровне, а автоматизация и компьютеризация во сто крат превосходили технические возможности тех центров, где мне приходилось работать доселе. Я был просто поражен.



Вскоре вагонетка плавно замедлила свое

движение и остановилась около платформ. Все тот же приятный голос оповестил меня, чтобы я дождался охранника и прошел процедуру идентификации личности. Впрочем, на деле все оказалось куда проще — подошедший военный просто открыл дверь, поприветствовал меня и провел к входу. Через несколько секунд я уже находился в секторе С испытательной лаборатории комплекса.



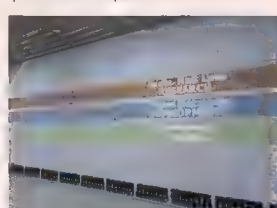
ЗАПИСЬ ВТОРАЯ

АНОМАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Работа кипела на полную мощь. У стенов прохаживались ученые, одетые в белые халаты, доносился низкий гул работающего оборудования. Мои попытки заговорить с кем-нибудь из первых встречных не увенчались успехом — люди были слишком заняты, и их мало волновали мои проблемы. Впрочем, обижаться не следовало — их можно понять, я-то знаю, что такое чувство азарта, охватывающее настоящего энтузиаста при решении сложной научной задачи. Вот, например, когда мне пришлось... Впрочем, я отвлекся.

Единственный, кто уделил мне некоторое время, так это охранник, сидевший за столом. Но он вскоре словно забыл обо мне. Я поспешно по комнате, осмотрел оборудование, внимательно изучил карту сектора, висевшую на стене.

Мой путь лежал в лабораторию по изучению аномальных материалов. Я сверился с указателями на стене и отправился к месту проведения эксперимента.



Я прошел по коридору, задержавшись около одной из комнат, где беседовали ученый и какой-то гражданский. Облик последнего почему-то крепко засел в моей памяти: высокая фигура, строгий костюм, черный дипломат... Я уже сталкивался с похожими молчаливыми двумя года назад, после защиты диссертации. Присутствию агентов не стоило удивляться — люди правительства и ФБР давно держат руку на пульсе подобных научных исследований. Что до меня, то я предпочитаю в их дела носа не совать.



Пройдя еще дальше по коридору, я натолкнулся на охранника, который категорически отказался пропускать меня дальше. Как выяснилось, вход находится не здесь, и вдобавок доступ к помещениям лаборатории возможен только при наличии специального защитного костюма. Я развернулся и отправился в раздевалку.

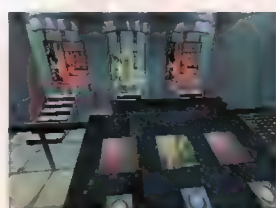


Найти раздевалку оказалось несложно. Я вернулся назад, к месту, где стояли и переговаривались два ученых, спустился по коридору вниз, повернул направо и шел до тех пор, пока не обнаружил дверь в тупике. По пути я заглянул в регистрационную, где перекинулся парой слов с персоналом.

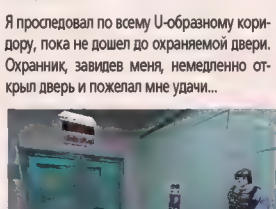
Нужная кабинка находилась почти напротив входа, чуть правее. Найти ее не составило труда — на двери красовалась моя фамилия. Покопавшись в баракле, я отправился в смежную комнату, что была налево от входа. Здесь хранились три защитных костюма. Впрочем, два уже забрали, и мне ничего не оставалось, как взять оставшийся третий, для чего я нажал кнопку на пульте управления и подошел к средней камере.



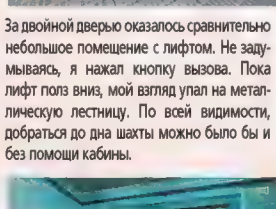
Компьютерная система, вмонтированная в скафандр, бодро отработала об исправности всех систем жизнеобеспечения. Я вернулся к своей кабинке и взял блок аккумуляторов. Ок, с такой протекцией сам черт не страшен!



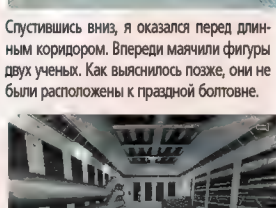
Я проследовал по всему U-образному коридору, пока не дошел до охраняемой двери. Охранник, увидев меня, немедленно открыл дверь и пожелал мне удачи...



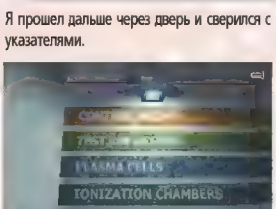
За двойной дверью оказалось сравнительно небольшое помещение с лифтом. Не задумываясь, я нажал кнопку вызова. Пока лифт полз вниз, мой взгляд упал на металлическую лестницу. По всей видимости, добраться до дна шахты можно было бы и без помощи кабинки.



Спустившись вниз, я оказался перед длинным коридором. Впереди маячили фигуры двух ученых. Как выяснилось позже, они не были расположены к праздной болтовне.



Я прошел дальше через дверь и сверился с указателями.



В конце коридора находился еще один контрольный пункт. Я без проблем прошел его. Еще немного по извилистому коридору, и я,

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО!
Материалы дела об аномальных явлениях, имевших место на территории исследовательского комплекса «Блэк Мэйса» в Нью-Мексико.



ранние намеки. Впрочем, я решил не придавать этому большого значения. По окончании короткого разговора один из ученых открыл дверь, и я проследовал дальше.



Следующее помещение оказалось ранним преддверием лаборатории. Здесь работали двое ученых, но не они привлекли мое внимание. Меня заинтриговали три стеклянных цилиндра, из которых распространялось сияние от сверкающих внутри молний.



Я зачарованно смотрел на них, пока из состояния оцепенения меня не вывели звуки взрыва и дикого грохота, разносившиеся где-то слева. Мы бросились к месту аварии и увидели изувеченный приборный щиток. Бормоча что-то об «этом чертовом оборудовании», эти двое начали разбирать завал. Я же почувствовал, что только мешаю им, и поспешно удалился. «Плохой знак», — автоматически подумал я, и немедленно отогнал эту дурацкую мысль прочь — мне ли, ученому-физику, думать о каких-то глупых суевериях...



Вызвав лифт и спустившись вниз, я прошел направо к двери с надписью «Испытательная лаборатория. С-33/а». В этот момент сердце вдруг бешено заколотилось в моей груди, но я справился с этим приступом волнения и уверенно прошел вперед.

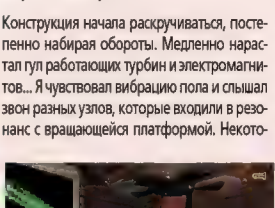


Как я и ожидал, в следующей комнате меня ждали. Двое ученых поприветствовали меня... Мне не слишком понравился тот, что был справа — молодой, почти что ровесник. В его словах звучало пренебрежение, и он явно выразил свое недоверие к моему профессионализму. Я готов был уже связать что-нибудь в ответ, но обстановку разрядил второй ученый. Молодой как-то сразу сник и предложил приступить к проведению эксперимента. Оба ученых разошлись к пультам идентификации и...

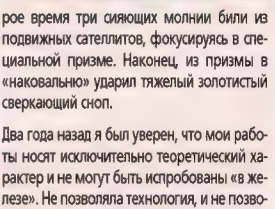
...и у меня вырвался вздох удивления. Я



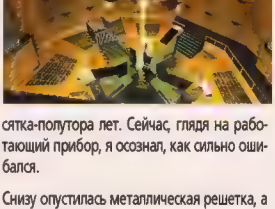
был готов увидеть ультрасовременное оборудование, но эта лаборатория превзошла все мои ожидания. Я растерянно осматривал установку по синтезу материалов, пока ученые не напомнили мне о цели визита. Пришлось взять себя в руки и сосредоточиться на предстоящем эксперименте. Я легко взбежал по лесенке и поднялся вверх по железному трапу и оказался на небольшой площадке, где находился пульт управления. Набрал в грудь побольше воздуха, я запустил систему.



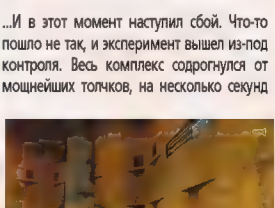
Конструкция начала раскручиваться, постепенно набирая обороты. Медленно нарастал гул работающих турбин и электромагнитов... Я чувствовал вибрацию пола и слышал звон разных узлов, которые входили в резонанс с вращающейся платформой. Некоторое время три сияющих молнии были из подвижных сателлитов, фокусируясь в специальной призме. Наконец, из призмы в «наковальню» ударил тяжелый золотистый сверкающий снап.



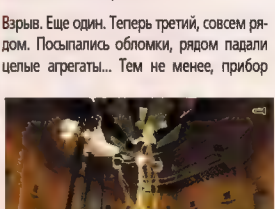
Два года назад я был уверен, что мои работы носят исключительно теоретический характер и не могут быть испытаны «в железе». Не позволяла технология, и не позволяла бы, по моей оценке, еще в течение десятилетия.



Снизу спустилась металлическая решетка, а на место нее из недр лаборатории поднялась тележка с установленным образцом материала. Я спустился вниз и стал медленно толкать ее к «наковальне»...



...И в этот момент наступил сбой. Что-то пошло не так, и эксперимент вышел из-под контроля. Весь комплекс содрогнулся от мощнейших толчков, на несколько секунд погас свет, где-то завывала сирена, какофонией звуков обрушились в эфир сигналы бедствия и коды тревоги.



Взрыв. Еще один. Теперь третий, совсем рядом. Посыпались обломки, рядом падали целые агрегаты... Тем не менее, прибор продолжал работать. Его сияние стало постепенно приобретать зеленоватый оттенок, который был мне странно знаком... Конечно, именно такие вспышки я видел в стеклянных цилиндрах!

Зеленые разряды били лишь в нескольких сантиметрах, но я не мог пошевелиться и заставить себя сдвинуться с места. Я так и



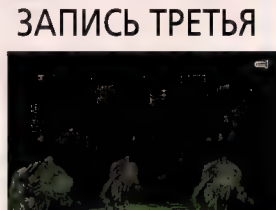
стоял, пока одна из вспышек не оглушила меня, и я не потерял сознание...

Передо мной предстали странные картины... Трудно сказать, были эти видения явью или бредом, но они навсегда врезались в мою память. Вспышка... Тьма... Лаборатория в странном зеленоватом свете. Вновь вспышка, тьма, и я оказываюсь в жутком мире, напротив двух отвратительных тварей. Тощота подкатывает к горлу...

Снова вспышка, затем снова тьма, и я нахожусь на плато, окруженный уродливыми зелеными созданиями, похожими на... Я даже не могу сказать, на что они похожи, мой мозг отказывается найти подходящие аналогии!



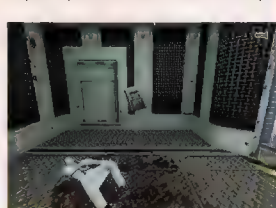
ЗАПИСЬ ТРЕТЬЯ



НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда я очнулся, вокруг еще били молнии и содрогались стены. Пересиливая приступы слабости, я побежал к выходу, то и дело спотыкаясь об обломки. В комнате в луже крови лежал обезображенный труп одного из ученых. Я отвернулся, не в силах смотреть на эту отвратительную картину, и, чтобы не упасть, оперся на стену. Меня трясло, а тело время от времени сводило судороги. Но инстинкт самосохранения словно нащепывал мне: «Выбирайся, выбирайся», — а шестое чувство подсказывало, что действовать надо быстро. С огромным трудом я поднялся и принялся искать пути к спасению.

Я подошел к контрольному сканеру около двери. Стараясь не попасть под снопы искр,



вылетающих из его электронных недр, я без особой надежды запустил систему. Разумеется, если бы устройство нормально функционировало, то сидеть бы мне здесь до издохновения. Но сейчас вместо ожидаемого «в доступе отказано» раздался нечленораздельный фонтан звуков, а дверь несколько раз дернулась и с визгом открылась.

Это придало мне уверенности. Напротив



входа один из ученых, по всей видимости, медик, оказывал первую помощь раненому

охраннику. Воспользовавшись моментом, я умыкнул сумку с медикаментами. Впрочем, доктор этого даже и не заметил. Я некоторое время наблюдал за действиями врача и — о чудо — охранник вернулся к жизни. Он был не в лучшей форме, но вполне мог постоять за себя!

Я побежал к лифту, стараясь не смотреть на обезображенные трупы, и едва не попал



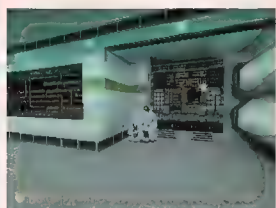
под тяжелый шкаф, который неожиданно рухнул вниз от взрыва. Спаса меня только хорошая реакция — я отскочил к левой стене.

Первый взгляд на коридор к лифту поверг меня в отчаяние — проход был завален тяжелыми колоннами. Однако я сумел преодолеть этот барьер и добраться до кабины лифта.

Поднявшись наверх, я увидел двух ученых.



Тот, что помоложе, был в полном порядке, а вот его старшего коллегу задело сильно. Он сидел у стены и, похоже, никак не мог прийти в себя.



Я мельком осмотрелся вокруг и невольно отшатнулся, когда увидел в стеклянных контейнерах отвратительных тварей, которые извивались и прыгали, тщетно пытаясь выбраться. Правда, один из цилиндров был пуст — похоже, где-то неподалеку бегает одна такая тварь... Я отогнал эти мысли.

Молодой ученый сделал мне инъекцию, и мысли в один момент прояснились, боль ушла прочь, а тело наполнило силой и стало послушным. Я попросил этого парня помочь открыть дверь, и вместе мы прошли к выходу. Он все время твердил о том, что нужно выбраться отсюда на поверхность...

Опасность я ощутил шестым чувством. Едва я переступил порог комнаты, впереди ударил мощный зеленый луч. Пару метров левее — и мое тело превратилось бы в горсть пепла; бесплатная кремация — можно наладить бизнес... Второй луч ударил еще ближе, и меня обдало жаром. Я хотел было отступить, но внезапно энергетический поток поменял направление и ударил в дверь. Воспользовавшись моментом, я на карачках проскокчил в образовавшийся проход.



По коридору я летел как ветер, проскокчил комнату, в которой на меня наброилась какая-то тварь. Уже не та ли, из цилиндра? Отмахнувшись от нее, я юркнул в дверь. «Вошь-переросток» вроде бы отстал.

Следующая комната оказалась ловушкой. Из левой стены бил луч лазера, разрезав обшивку помещения. Я решил не испытывать судьбу, а, прижавшись к стене, начал двигаться на короточках.

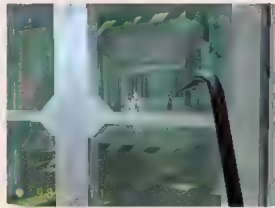
ВЗРЫВ!

Еще один смертоносный луч пробил стену прямо над моей головой. Я бросился к противоположной стене, вновь присел и пробежал к спасительному изгибу коридора. Перед дверью я приметил монтировку и немедленно схватил ее. Подкинув в руке железку, я удовлетворенно хмыкнул — такой можно расколоть не один череп! И тут же нахмурился, вспомнив о том, что у потенциальных противников череп отсутствует.

Сзади раздалось шипение, и в нос ударил тошнотворный запах паленого мяса — обернувшись, я увидел, как труп охранника расщепил лазерный луч. Уверен, бедняге не было больно, а вот что бы было со мной, попадись я под направленный поток когерентных электромагнитных волн... Нет, надо выкинуть раз и навсегда подобные мысли!

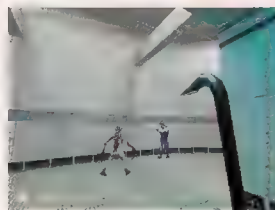


Около двери в шахту лифта я нажал на искрившуюся кнопку вызова. И тут же пожалел о содеянном. Видимо, вышли из строя сервомоторы, и кабина, полная людей, с бешеной скоростью понеслась вниз... Господи, я стал невольным убийцей ни в чем не повинных людей! Храни, Всевышний, ваши души!

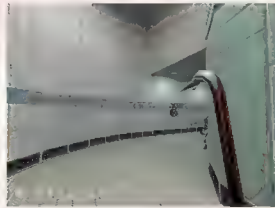


Я поспешил вниз, воспользовавшись металлической лестницей. Увы, помочь несчастным не представлялось возможным... Справа я нашел батарею и подключил ее к системе питания сфафандра. При этом я старался не вспоминать перекошенные от ужаса лица ученых... Два пролета наверх я проделал без приключений.

Выбравшись из шахты, я с трудом сдержал крик ужаса — в нескольких шагах от меня охранник с отчаянием падал в отвратительное двуголое создание с непропорционально длинными конечностями. На секунду мне показалось, что эта тварь могла бы быть сильно изуродованным ученым... Но, дьявол, что могло ТАК изменить тело?!

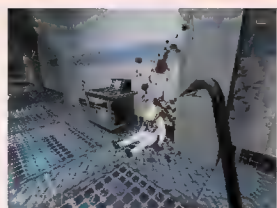


Не раздумывая, я бросился на помощь, и вдвоем мы быстро расправились с отродьем. Едва тело упало на пол, охранник вновь принялся стрелять — сбоку подобралась еще одна такая же тварь. Не добравшись до нас ей не удалось, настигнутая свинцом туша тяжело рухнула в нескольких метрах.



Вместе с охранником мы шли по коридору, когда впереди показались фигуры чужаков. Напарник мастерски уложил их обоих. Справа у стены я услышал подозрительные чавкающие звуки — «вошь» плотно присосалась к голове какого-то мертвого ученого. Испытывая лишь чувство легкой брезгливости, я несколько раз ударил тварь монтировкой и избил тело от надругательства. Покойся с миром, невезучий коллега...

Без пистолета мне не уцелеть. Я понял это,



когда увидел, как падают сраженные пулями враги. «Извини, приятель, но у тебя сегодня плохой день», — сказала тогда охраннику и несколько раз ударила его монтировкой. Возможно, он выживет... А мне нужен пистолет.

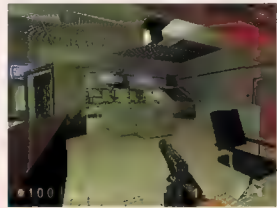
Я отправился в раздевалку и забрал из открытой кабинки два магазина для пистолета. На дверь с именем владельца этого добра я даже не взглянул — плевать, он все равно уже наверняка мертв. Около умывальников на стене была установлена автоматическая, которой я с удовольствием воспользовался. На обратном пути, заглянув в свой шкафчик, я дополнительно подзарядил сфафандр.



Я решил проверить то место, где видел «человека в черном». Может быть, он хоть что-то знает об этом Содоме? Черт, проход оказался завален, и пройти сквозь него не представлялось возможным. Мне пришлось искать обходной путь.

Когда я вошел в холл, то на меня, едва не задев, вылетела металлическая панель, открыв проход в доселе недоступное помещение. Перезарядив на всякий случай оружие, я присел и тут же отскочил, так как на меня с диким визгом прыгнула «вошь». Две пули мигом успокоили тварь.

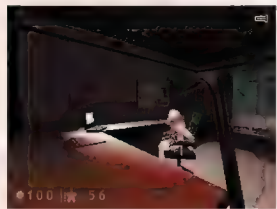
В помещении творился полный хаос. Падало тяжелое оборудование, повсюду били искры из оголенной проводки. Мне с трудом удалось добраться до противоположного угла и подняться к вентиляционному отверстию. Из него я выпрыгнул в нужный мне коридор по другую сторону завала.



В комнате напротив метался ученый, пытаясь избавиться от нападающей твари. Я бросился вперед, но ничем не смог помочь — дверь в комнату была заблокирована.



Сзади вдруг раздались крики, и, очертя голову, я ринулся в темную комнату, но вновь опоздал. Один ученый лежал на полу, а второй... Второй сидел в кресле и являл собой точную копию тех мутантов, которых я встречал доселе. Кажется, моя догадка о том, что эти твари являются мутировавшими учеными, оказалась верна...



Впереди я нашел два трупа — охранника и мутанта-ученого. «Ничья», — констатировал я, обшарив труп стража и забирая патроны.

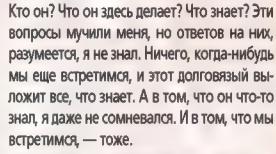


Пробравшись в нижнюю секцию двери, я оказался в небольшом «предбаннике». Дверь напротив открывалась кнопкой на левой стене.

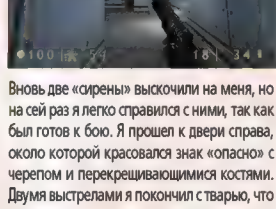
И тут я услышал странные звуки. Казалось, где-то совсем рядом завывала ультразвуковая сирена. Я понял, что ничего хорошего ждать не приходится, и перезарядил пистолет. Предчувствие меня не обмануло — справа были две твари, которые круговыми ультразвуковыми волнами. Отступая и избегая контакта, я прикончил обеих, истратив едва ли не всю обойму.



Справа от меня было вентиляционное отверстие, из которого с тошнотворным чавканьем вылетали человеческие останки. Я даже не стал туда смотреть, а отправился налево, к небольшой лестнице. И вот тут я растерялся. Передо мной, на верхнем ярусе, стоял «человек в черном». Моя рука сжимала пистолет, указательный палец поигрывал со спусковым крючком, но открыть огонь я не решился... Несколько секунд мы стояли и смотрели друг на друга, как вдруг справа раздался звон разбивающегося стекла, и я рефлекторно отвернул взгляд. Видимо, в эти доли секунды загадочный тип бросился бежать, так как когда я вновь посмотрел вверх, его уже не было.



Кто он? Что он здесь делает? Что знает? Эти вопросы мучили меня, но ответов на них, разумеется, я не знал. Ничего, когда-нибудь мы еще встретимся, и этот долговязый выложит все, что знает. А в том, что он что-то знал, я даже не сомневался. И в том, что мы встретимся, — тоже.

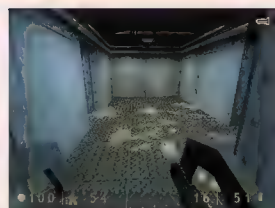


Вновь две «сирены» выскочили на меня, но на сей раз я легко справился с ними, так как был готов к бою. Я прошел к двери справа, около которой красовался знак «опасно» с черепом и перекрещивающимися костями. Двумя выстрелами я покончил с тварью, что выпрыгнула на меня, едва открылась дверь. Я даже не вздрогнул...



Извилистый коридор привел меня к небольшому трапу, ведущему наверх. Проверив обойму, я стал медленно подниматься вверх. В том, что теплая встреча обеспечена, можно было даже не сомневаться. Я чуть-чуть приподнял голову и отяделся. Напротив находились трое — две мелкие «вши» и мутант-ученый. Но меня больше привлекало то, что находилось позади них. Баллоны с взрывчатыми веществами. Я сделал пару выстрелов и соскочил вниз. Сверху посыпались останки, шомутками ложилась вонючая зеленая жижа...

Я бежал по уступу, как раз там, где пару минут назад стоял «долговязый». Свернул направо, и передо мной предстала омерзительная картина пожирания мутантом останков ученого. Неспешно я убрал пистолет и достал монтировку — жаль расходовать патроны на эту мразь. Поигрывая тяжелой



железкой и насвистывая «Jerrie's got a gun», я неспешно двинулся вперед...

Мой взгляд невольно приковала комната с целым арсеналом самого разного оружия. Но, увы, как я ни пытался, но попасть в нее не удалось — контрольный сканер работал исправно, а прутья оказались слишком прочными.

Не оставляя надежды как следует вооружиться, я отправился назад к лестнице-трапу, но не стал спускаться вниз, а повернул налево и пошел по извилистому проходу. В закутке сидел ученый. Похоже, бедолага окончательно впал в уныние и просто ждал своей участи. Увидев меня, он испугался; впрочем, я тоже был в нем заинтересован, и попросил пойти со мной. Естественно, ученый муж согласился. Вместе мы подошли к оружейной, и мой коллега открыл дверь. Я сказал, чтобы он оставался в этом теперь уже относительно безопасном месте, — какой толк от спеловатого и насмерть напуганного старика?



Дальше я побежал к туннелю, над которым стояла огромная цифра «19».



Впереди под мощными ударами сотрясалась дверь. Я встал напротив и приготовился к стрельбе. Как только показалась уродливая физиономия чужака, я дважды выстрелил: издав предсмертный вопль, тварь упала. В комнатке оказалась пара обойм для пистолета, оставшихся их без призора я не решился.



За решеткой входа в помещение D-475KL стоял мутант и тараторил на меня пустыми глазами, не в силах спомать прутья. Я медленно и методично разрядил в него обойму.



Чуть правее я убил мелкую тварь и нашел в контейнере для мусора ученого. Тот был чуть живой от страха и наотрез отказался со мной идти. Сказал, что будут ждать своих коллег. Я не стал его разубеждать и отправился к открытому люку, напротив двери в помещение D-475KL. Оттуда на меня выскочила «вошь», которую я немедленно настигнул свинцом.

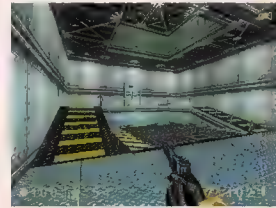
Прыгнув вниз, я оказался по колено в воде. Исследование коммуникаций ничего не дало — единственным интересным предметом оказался вентилятор, который я крутанул. И тут же пожалел об опрометчивом поступке — из краев хлынул поток воды... В моем распоряжении оказалось не более де-



сяти секунд. Я мигом развернулся на 180 градусов и поплыл, стараясь, пока это было возможно, держаться на поверхности, до первого поворота направо, повернул, проплыл вперед, повернул налево и устремился вверх, к спасительному люку.



Переведя дух, я двинулся вперед по коридору, пока не оказался в просторном зале. Слева от меня находилась глубокая шахта лифта, а за ограждением — рычаг, который, по всей видимости, приводил в движение подъемник. Вихрем я пробежал по всей комнате, подхватил обойму и дернул рычаг. Тут же я повернулся на 180 градусов и стал стрелять, не экономя патроны, в двух выпрыгнувших из открывшейся ниши тварей. Затем вскочил на ограждение и прыгнул вниз на медленно уходящую платформу.



Спуск вниз был долгим, но за это время я получил кратковременный заспущенный отдых. Жаль, что секунды спокойствия оказались столь скоротечны.

Лифт-платформа остановился, и я сошел на твердую землю, точнее, твердый пол. На большом деревянном ящике, что находился впереди, возникло свечение. Я прекрасно знал, что за этим последует. Однако тварь выбрала не лучшее место для телепортации и провалилась в ящик. Я же без риска для жизни расстрелял ее через щель.



Взяв в руки увесистую монтировку, я начал крушить деревянные ящики. Мои труды были вознаграждены двумя обоймами для пистолета.

Дальнейший путь лежал через трубы, на которые я легко заперся, и аккуратно ступая, добрался до вентиляционного отверстия. Разбить решетку было плевым делом.



На карачках я прополз по узкому ходу, затем разбил еще одну решетку и прыгнул вниз. Рядом были ящики, в которых лежало несколько батарей для сфафандра. Мониторинг не устал работать!

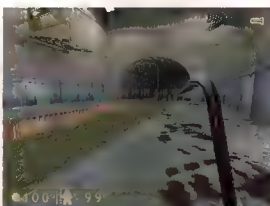
Я подошел к краю прохода. Внизу копошились твари, которые, как мне показалось, дрались между собой. Я не стал особенно церемониться и кинул туда пару гранат.

Мое внимание привлекли твари, висевшие на потолке и спускающие вниз длинные языки-лапы. Уничтожая их, я извел несколько обойм.

После этой битвы я вернулся к двери с над-



писью «нижний канал», вошел в помещение и спустился вниз по лестнице. Пробегав по коридору, я толкнул дверь и оказался на том месте, куда еще несколько минут назад кидал гранаты. Хотя нет, не верно, я был на противоположном берегу. Вскоре я перебрался на другую сторону, перейдя вброд зеленую воду и немного полупустыню.



Выбора не было, поэтому я толкнул единственную дверь. Некоторое время двигался по извилистым коридорам, затем поднялся по лестницам, пока, наконец, не очутился на самом высоком уступе. Оценив расстояние между подвешенными контейнерами, я понял, что смогу, перебежав с одного на другой, добраться до противоположенной стороны. Чем и занялся.



Дальше все было просто и спокойно — я двигался по узкому коридору, не оставлявшему свободы выбора направления движения. Затем поднялся по лестнице-трапу, преодолел коридор и прошмыкнул в кабину лифта.

ЗАПИСЬ ТРЕТЬЯ

ОФИСНЫЙ КОМПЛЕКС

Лязгнув металлическими створками, лифт остановился. Сколько бы я отдал, чтобы отсидеться в этой кабине за бронированными закрытыми дверями... Но, видно, не судьба!

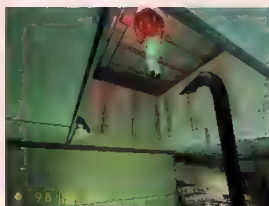
Впереди среди груды обломков я приметил аптечку первой помощи и батарею для защитного костюма. Но подбирать эти предметы не торопился — пока что все системы в норме, а что там будет впереди, еще не известно. Мои пессимистичные мысли немедленно подтвердились скрежетом и грохотом из коридора слева. Кажется, в гамму звуков вплелся и пронзительный крик боли, а, может, мне только показалось.

В проходе сверкали молнии и летели во все стороны искры от силовых кабелей. Не нужно было быть физиком-теоретиком, чтобы понять — ни одно живое существо не преодолет такой электрический барьер. Что же, поищем обходной путь или электрощиток, который бы вырубил эти светопредставление. Я аккуратно двигался на карачках вдоль правой стены, пока не добрался до зарешеченного вентиляционного лаза. Удар монтировкой открыл проход.



Я сразу повернул направо и выбрался, разбив еще одну решетку, в просторный зал. И немедленно почувствовал спазм в желудке от отвращения — языкатая тварь, присокашавшая к потолку, пожирала голову ученого. Тело несчастного сводило судорогой, он бился в агонии. Не в силах больше вынести это, я четыре раза выстрелил в мерзкое чужеродное отродье, которое изрыгнуло из пасти то, что еще минутой назад было живым человеком... Возможно, если бы не моя медлительность, его можно было бы спас-

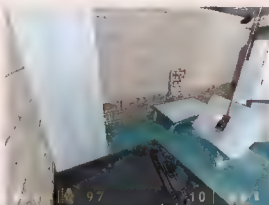
ти.



Я двинулся в противоположную часть зала, дважды увертываясь от языков-лиан, выпущенных чужаками. Со мной говорили ученые, но я почти не слушал их, а сосредоточенно искал трансформаторную. Есть! Справа была комнатка, в которой и находился заветный рубильник.

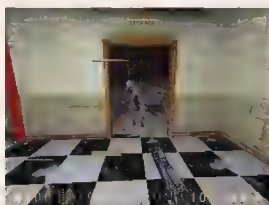


Дорога была расчищена. Я разбил монтировкой окно двери и пролез в комнату. Справа от меня находилось окно в другое помещение, затопленное водой. Ситуация усугублялась тем, что в воде находились подключенный к энергосети прибор, поэтому лезть, не зная броду, было бы с моей стороны очень не разумно. Я протиснулся в узкий оконный проем, вспрыгнул на стол, находящийся напротив, затем перескочил на выступ мойки справа, избегая при этом касаться раковины с водой. Напротив меня сидела маленькая тварь, которую я немедленно накачал свинцом. Рядом с безжизненной тушкой находился выключатель, к которому я добрался, прыгая по перевернутым столам. Как выяснилось, переключатель полностью отрубил электропитание комнаты. Выбраться из помещения мне пришлось в потемках, правда, теперь уже не опасаясь получить чувствительный удар током.



В последний раз окинув комнату взглядом, я заметил зарешеченный вентиляционный лаз. Оттуда веяло холодным воздухом и доносились странные звуки. Я было дернулся в этом направлении, но потом все же решил отложить на время исследования и вышел через окно.

Коридор сворачивал налево к закрытой двери, которая внезапно оказалась расцелена мощным ударом. Две когтистые лапы пытались расширить образовавшийся проход, но безуспешно. В приступе ярости мутант-ученый, а это, несомненно, был он, крушил интерьер комнатки. Я же спокойно перезаряжал пистолет... Новый штурм двери оказался более удачным, но выйти за пределы помещения этой твари не удалось — несколько выстрелов навсегда устоили ее. В подсобке, ежесекундно давая каких-то мелких тварей, я подобрал пару обойм.



Я продолжил свой путь вперед. Дорогу преграждали деревянные ящики, которые я крушил в щепки монтировкой. Когда путь, казалось, был расчищен, на меня выскочила мелкая тварь и тут же навсегда утонула, скошенная двумя точными выстрелами.

Впереди я увидел охранника, к которому подбирался мутант. Не долго думая, я пошел на помощь, вместе мы быстро устроили это отродье.

В сешке я чуть было не пропустил лежащий на ящике дробовик с упаковкой патронов. Пришлось быстро сбежать назад. В это время парень открыл дверь и жестом пригласил.



сил меня войти внутрь. Я не дал упустить себя дважды и зашел в комнатушку, которая оказалась маленькой оружейной. Настроение чуть подпортит тварь, которая чуть не свалилась мне на голову, но я среагировал мгновенно — выстрел дробовика разнес отвратительное создание на мелкие кусочки.



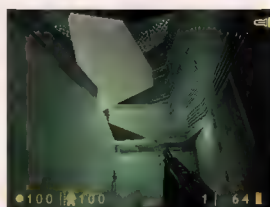
Охранник оказался фаталистом, и на мое предложение пойти вместе ответил что-то вроде «какая разница, где умирать»... Оптимизма, прямо скажем, такие фразы не внушали.

Я пробежался по нижнему ярусу и извлек из ящиков энергоблок для костюма и аптечку. Приведя себя в порядок, я решил, что могу заняться исследованиями вентиляционных коммуникаций — тех, что находились в обесточенной комнате.



Монтировка со свистом расцела воздух и оставила от решетки одни воспоминания. Я включил фонарик, чтобы осмотреть туннель, прежде чем броситься в него очертя голову. И тут же выстрелил, так как луч света практически сразу выхватил из темноты очертания мелкой твари-жвиш. Еще один выстрел... еще один... Кажется, можно идти дальше.

Лаз некоторое время шел прямо, затем свернул налево. Прямо надо мной работал огромный пропеллер-воздухоочиститель. Я держался как можно ближе к полу, чтобы не попасть под его смертоносные лопасти.



Лаз вывел меня на тонкие потолочные перегородки, которые немедленно проломилась под моим весом. Однако моих планов это падение не нарушило — я очутился именно там, куда и направлялся. Отпявшись вокруг, я заметил два металлических ящика. Но как только я сделал несколько шагов в их направлении, сверху выпрыгнули две «вши». Два выстрела — и путь был свободен.



С помощью ящиков я добрался до небольшой лестницы на правой стене. Правда, для этого пришлось изрядно попотеть, перетаскивая ящики.

Я забрался по трапу и нырнул в вентиляционный проход: разбил решетки и прыгнул на нижний ярус. Передо мной был зарешеченный выход, но я повернулся не к нему, а прямо в противоположную сторону, откуда подбиралась маленькая тварь. Что же, боекомплект находился в полном по-



рядке, и одного патрона не жалко.

Я разбил решетку и был готов спрыгнуть вниз, как неожиданно впереди показался бешено размахивающий руками ученый. Он явно убежал от кого-то из чужаков. Я немедленно проверил оружие и приготовился к стрельбе, но внезапно ученый упал, скошенный пулеметной очередью. Чуть высунув голову, я увидел справа автоматическую пулеметную установку и тут же отпрянул назад, так как короткая очередь ударила прямо в мою сторону.



Я прыгнул вниз и укрылся за ящиками. Надо мной некоторое время свистели пули и летели щепки. Не поднимая головы, я стал аккуратно толкать вперед деревянный ящик, пока он не уперся в металлическую платформу. Я быстро проскочил под нее и дернул вниз рубильник, установленный на стене — пулемет должен был быть обесточен.



Есть! Я прошел в коридор, откуда выбегал ученый, на ходу перезаряжая дробовик. На моем пути оказалось с пяток мелких тварей, которых я методично перестрелял. Впереди уходила вверх лестница, но я решил пока отложить визит и направился в дверной проем, что находился напротив автопулемета, где нашел порядочно барахла для оружия.



Я легко взбежал по лестнице, которая вела в сектор D. Сверху доносились стрельба: охранник возился с мелкими тварями. Моя помощь была ни к чему — парень сам прекрасно справлялся. Я предложил ему пойти дальше вместе, на что он согласился.



Сначала мы загнали в комнату, что была по левую руку от нас. Там я подхватил аптечку и энергоблок. Краем глаза я заметил, как двое ученых пытались спастись бегством через вентиляционный лаз... Буквально через пару секунд оттуда раздались дикие крики, а на пол полетели останки и клочья запянных кровью халатов. Мы поспешили выйти из комнаты и двинулись вперед.



То, что происходило дальше, было похоже на ад — со всех сторон на нас бросались отвратительные твари, бившие направленными зелеными молниями. Я едва успевал перезаряжать дробовик, отправляя к чертям одного чужака за другим. Напарник не отставал и вообще держался молодцом — без него мне бы было совсем тяжко. С огромным трудом мы очистили помещения...

В одной из комнат я нашел аптечку первой помощи и автоаптечку. Кое-как привел себя в боевой вид, мы двинулись к красной двери с надписью «доступ ограничен». Внезапно навстречу выскочил зеленый молниеметатель. Я выстрелил в шкаф с соровой, из которого выкатились металлические банки. Поскользнувшись на них, тварь упала и больше не подавала признаков жизни. Еще двое выскочили из дверного проема, но мы действовали быстро...



Впереди, около лестницы, мы встретили ученого, оказавшегося первым, кто сообщил мне за последние часы хорошую новость. Кто-то вызвал подкрепление, которое вот-вот должно прибыть. Мы побежали по лестнице вверх, но тут же вернулись, так как по нам ударила очередь, гущенная из автоматического пулемета.



Мы вернулись в комнату с желтой табличкой «доступ для персонала», где я разбил легкие потолочные блоки.



Взобравшись по лестнице вверх, я очутился в небольшом помещении, где и находилась так мешавшая нам автопушка. Я дернул рубильник напротив и аккуратно двинулся к орудию. Почему-то оно продолжало исправно работать, и мне пришлось мигом ретироваться. В несколько выстрелов из-за угла я разнес этот смертоносный агрегат. В качестве компенсации я подхватил дробовик и коробку патронов.



Я разбил окно и расстрелял нескольких мелких тварей. Затем вернулся к тому месту, где оставил напарника, и вновь вместе мы двинулись дальше.

В коридоре нас встретил мутант, которого я тут же обработал монтировкой. Рядом находился ящик с предостерегающей надписью «взрывоопасно», который я благополучно решил не трогать.

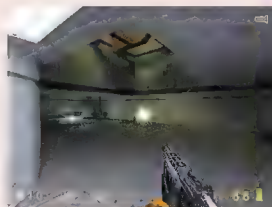


За левым поворотом притаились два молниеметателя, которых мы без труда сняли. Вскоре мой напарник оставил меня, сказав,

что впереди должен быть еще один пост. Так и оказалось — толкнув дверь, я сразу же увидел охранника. Вместе мы стали исследовать местные достопримечательности.

Спустившись по скату, что был налево от входа, мы оказались в просторном помещении. Мы пошли вдоль правой стены и неожиданно напали на ловушку — из одного из ящиков выскочил «плевун». Напарник сориентировался быстрее меня, и через несколько секунд путь был свободен. Я потратил некоторое время на сбор патронов к винчестеру и гранат.

Вторая ловушка поджидала нас на обратном пути, и вновь напарник оказался более подготовлен.



Мы вернулись к входу и двинулись по широкому коридору, сворачивающему налево, а затем направо. Мы вышли в зал, центр которого был похож на ритуальное пиршество канибалов. Мы стреляли в тварей, не жалея патронов...



Когда все было кончено, я попробовал войти в красную дверь, но она оказалась закрыта. Пришлось прорываться в заколоченный досками проход напротив, чтобы как-то двигаться дальше.



Мы шли по коридору, пока не встретились лоб в лоб с двумя мутантами. Оба оказались очень чувствительны к свинцу, вылетающему со скоростью несколько сот метров в секунду из ствола огнестрельного оружия...



Дернув рубильник, я открыл дверь в холодную камеру. Напротив входа я приметил небольшую лестницу-трап.

Вместе с напарником мы принялись за чистку этого помещения. Дополнительные трудности создавали подвешенные замороженные туши, которые мешали проходу. Пришлось воспользоваться монтировкой для расчистки пути.

В одной из комнат я нашел подсвеченный красным светом рубильник, который запустил платформу-конвейер. Я включил его и отправился к лестнице у входа.



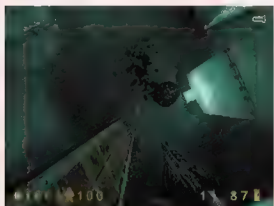
Я забрался по трапу и начал странствия по темным вентиляционным лазам. С помощью конвейера мне удалось перебраться на другую сторону и выбраться из бесконечной системы воздушных коммуникаций. В ящиках, что были на конвейере, я нашел

несколько батарей для защитного костюма.



Путь по туннелям был долгим и опасным. Здорово выручил фонарик, который позволил мне не заблудиться в этом узком лабиринте. Одна из развилок привела к телу охранника, у которого я забрал патроны и энергоблок. Ни к чему они мертвецу, а вот мне еще пригодятся...

Наконец, я выпрыгнул в комнату, охваченную зеленоватым цветом. Основными отличительными чертами этого помещения были разбросанные повсюду человеческие кости и язычковые твари на потолке. Я немного поупражнялся в стрельбе по неподвижным мишеням, а затем полез вверх по лестнице.



Спрыгнув на белый уступ, я забрался наверх и вновь пополз по бесконечным лабиринтам воздушной коммуникационной системы. Один раз мне встретилась мелкая бестия, которую я, практически не целясь, превратил в желтоватую жижу.

Я выпрыгнул в комнату, наполненную запахом пороховых газов — охранник отстреливал мутанта. Второй охранник был сильно ранен и лежал на полу.



Ученого удалось спасти. Все вместе мы поднялись по лестнице, прикинув по дороге мелкую тварь. Я заметил справа какое-то движение и бросился к красной двери. Каково же было мое удивление, когда я увидел за пуленепробиваемым стеклом «долговязого», поправляющего свой галстук. Меня охватило бешенство, и я несколько раз выстрелил прямо в лицо этому типу, но тщетно — перегородка выдержала мой натиск. Ничего, успокаивала себя, придет время...



Ученый что-то промямлил о том, что никак дальше не пойдет, а будет ждать коллег. Черт с тобой, невелика потеря!

В коридоре прямо нам под ноги, разбив окно, выскочил какой-то ученый. Он удирал от двух мутантов, один из которых выпрыгнул из верхнего стеклянного коридора, а второй вылез из пролома в стене. Оба вскоре спокойно лежали на полу. Я же исследовал комнату, откуда выскочил ученый, и нашел амуницию и аптечку.



В конце коридора была шахта лифта. А вот лифта самого не было. Я разбежался и с силой оттолкнулся от пола в надежде допрыгнуть до лестницы на противоположной сте-

не. Я почти не верил в успех, но у меня получилось!



Я лез все выше и выше, стараясь не смотреть вниз. Слабонервный ученый что-то истошно вопил мне в след, но мне было не до него. Наконец, я выбрался к кабине лифта. Прыжок — и я на крыше кабины.



Ударом монтровки я выбил решетку и прыгнул вниз. Пошарив лучом фонарика, я нашел кнопку запуска и, разумеется, нажал ее!



ЗАПИСЬ ЧЕТВЕРТАЯ

НОВЫЕ ВРАГИ

Створки лифта распахнулись, и я немедленно оказался в гуще событий. Воздух сотрясал мужской голос, сообщающий о прибытии к комплексу военных подразделений. Я облегченно вздохнул — наконец-то!

Неожиданно откуда-то слева выскочил ученый и стал колотить рукой по стеклу контрольной комнаты с криками: «Открывай, они идут за нами!» Внезапно его лицо исказила гримаса ужаса, и он побежал прочь. Я подошел к стеклу и увидел, как мутант застывает охранника в вентиляционный лаз... Мда, зрелище не из приятных. В глубине коридора раздался взрыв, и убегающий ученый со стоном упал на пол.

Я осмотрелся вокруг. Мое внимание привлекла массивная красная дверь, которую требовал открыть бедолага ученый. Кнопка находилась совсем рядышком, в соседнем помещении, но попасть туда пока что было невозможно. Оставался единственный вариант — пробраться туда через вентиляционную систему. Подзарядив костюм, я отправился по направлению к телу ученого.



На стенах были установлены кнопки пожарной тревоги, которые я не трогал. При инструктаже меня предупредили, что при активации противопожарной системы будут перекрыты многие двери. На данный момент мне это было явно не выгодно.

Поворот направо преграждали две красные полосы сенсорных лазеров. Сами по себе они не представляли опасности, но вот те системы, которые ими активизировались, могли причинить немало хлопот. Ага, так и есть — впереди стояла автоматическая пушка, которую я сразу и не заметил. Подойдя вплотную к лазерным лучам, я швырнул подальше гранату, которая разнесла ко всем чертям смертельно опасный тренажник...

Без всякой описки я пересек два луча и направился вперед. Справа от меня внезапно появилось зеленое сияние, явившее из своих недр мелкую тварь. Я превратил ее в лужу слизи, когда она была лишь на расстоянии нескольких футов от меня. Тут же телепортатор сработал вновь, и передо мной предстала еще одна такая же тварь. Ее появ-

ление, равно как и смерть, были точными копиями предшественницы.

Среди останков я нашел MP5 — излюбленное оружие молодчиков из SWAT. Выходит, подкрепление прибыло? Но где оно, черт возьми?..



Около выхода на меня набросились еще три назойливых «вши», от которых я легко отбился.

Неожиданно сработал центральный канал связи, радостно оповестивший, что базу контролируют военные подразделения. У меня отлетело от сердца, хотя глубоко в душе стали зарождаться черные сомнения... Я не спец, но логичнее было бы в первую очередь провести эвакуацию, а уж потом захватывать центральную рубку и расставлять ловушки в виде лазерных сенсоров...

Рассуждая об этих мелких странностях, я едва не угодил в ловушку. Невысоко над полом на стене была установлена мина с голубым сенсорным лучом. Я без труда перепрыгнул западно и с душой выругался в адрес военных — какая там помощь, пока от них была лишь лишняя головная боль.



За поворотом меня ожидала вторая мина-ловушка, которую я преодолел уже на четвереньках. Едва я поднялся, как внезапно впереди ударили зеленые молнии. Мне было слишком хорошо известно, что последует за этим пиротехническим представлением, и, не раздумывая, я бросился в единственное близлежащее укрытие — нишу между стеной и автоматами с газированной водой.



Разделаться с тремя одноглазыми «молниетематами» оказалось более чем просто — они сами нашли меня и немедленно погели под выстрелами дробовика. «One shot — one kill», — так, кажется, говорят крутые герои боевиков...

Я подобрал амуницию около трупа охранника и пошел в направлении секретного склада.



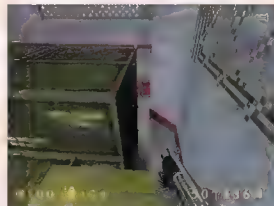
Вход в помещение преграждала красная полоска сенсора, а прямо напротив красовался тренажник. Селектор сообщил, что военные установили защитные лазерные системы и прочую дребедень... Очень кстати!

Я выстрелил по тренажеру двойным патроном из дробовика, резко отскочил влево, выстрелил по бочкам с взрывчатыми веществами. Путь был свободен. Точнее, почти свободен — едва я пересек луч, как сзади телепортировались две одноглазые твари. Но разве это проблема?

Рядом находились еще два автоматических орудия. Я выяснил это, когда едва не попал под обстрел, забравшись на самый верх горы ящиков. Пришлось немедленно отскочить назад и вправо и расстрелять тренаж-



ник с деревянного ящика.



Тревожные сигналы не прекращались, значит, с пушками еще не было покончено. Ориентируясь по направлению звуковых сигналов, я прыгнул вниз, разбив деревянный ящик, подобрал гранату и отступил подальше назад. Аккуратно двигаясь вперед, я нашел точку, из которой была видна пушка, точнее, лапка тренажника, но автоматика не могла меня засечь. Длинная очередь из MP5, и сигналы из эфира исчезли.



Я прыгнул вниз и тут же бросился в закуток налево, так как сзади раздался характерный звук потрескивания и шипения телепортации. Пять мелких бестий пытались подобраться ко мне, но безуспешно. Разделавшись с ними, я продолжил свой путь по коридору и в задумчивости остановился перед тремя полосками лазеров...



Я встал к левой стене, присел, быстро прополз под первым лучом, послышав отпекнулся от пола и прыгнул прямо к ящикам, благополучно миновав два оставшихся сенсора.

Перебравшись через груду ящиков, я с ювелирной точностью гарцевал через лазерные лучи. Малейшая ошибка могла бы стоить мне жизни.

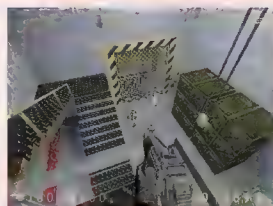


Впереди стояли, переговариваясь, два напуганных ученых, но они не привлекли мое внимание. Примерно в тридцати шагах от меня по мосту шел «долговязый». Я зло сплюнул ему вслед и с горечью подумал о том, что пока судьба на его стороне...



Я поднялся сначала по одной лесенке, затем по другой, прошел по темному коридору и... И сыблись мои самые страшные предчувствия. Я видел, как ученый, завидев вооруженного до зубов спецназовца, бросился к нему со словами «Остоди, наконец-то!». И тут же получил порцию свинца.

Не нужно было быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что дела мои хреновые. Хуже просто быть не могло — с прибытием воен-



ных не только не исчезли старые проблемы, но и добавились уйма новых. Как же я был слеп, когда возлагал надежды на помощь извне! Нет, определенно все происходящее события являются каким-то чудовищным экспериментом, в котором мне то и дело приходится играть роль жертвы. Но подонки-экспериментаторы не учли одного важного фактора — я не собирался погибать в этой дыре!

Все эти мысли пронеслись в моей голове за доли секунды, пока шел импульс от мозга к мышцам указательного пальца, лежащего на курке. Длинная очередь ударила в фигуру солдата. Он явно не был подготовлен к такому повороту событий, но, надо отдать должное, среагировал мгновенно, бросившись по лестнице ко мне. Но добраться даже до первого пролета ему не удалось — как бы ни был быстр спецназовец, пуля всегда несет смерть быстрее.

Я не ощущал ненависти к этому парню, скорее, даже наоборот — сострадание, что ли... Да, это был враг — крайне опасный враг, возможно, даже самый опасный из тех, с кем приходилось мне сталкиваться доселе, — но он всего лишь выполнял приказ... Им двигало стремление исполнить задание, мною — остаться живым. Шансы были равны. Но фортуна улыбнулась мне.

Подобрав патроны и MP5, я зашел на подъемник и начал медленно подниматься вверх.



Платформа замерла на входе в огромный зал, где меня уже, по всей видимости, ждали. Я увидел впереди знакомую фигуру в камуфляже и немедленно нырнул под защиту ящиков. Бой был недолгим, но очень ожесточенным. Я действовал грубо, но крайне напористо. В итоге три трупа и несколько потрепанный защитный костюм. Впрочем, в правом дальнем углу зала были два сенсора, с помощью которых все системы были приведены в порядок.

Я поднялся по лестнице и миновал пожарную дверь. По пути пришлось отстрелять парочку «язычковых» тварей. Вскоре я оказался перед развилкой, левый коридор которой был прегражден голубыми лучами сенсорных бомб, а правый — абсолютно свободен. Являясь здоровым человеком, я не стал соваться в опасный проход и пошел направо.



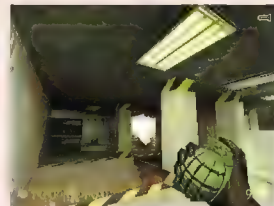
Коридор плавно шел вниз и оканчивался помещением с работающим конвейером. Я устроил небольшой погром, разбив ящики и отстреляв с потолка пару тварей. Дальнейший путь напоминал забег на тренажере «бегущая дорожка», где этой самой дорожкой выступало полотно конвейера.



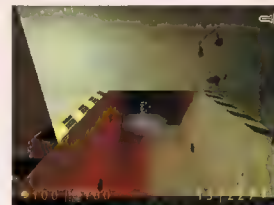
Пробежка окончилась в помещении с грудой ящиков в центре. Я забрался на них и прыгнул на другой конвейер.



Опять небольшой кросс - и я оказался в помещении, по которому прокатилось эхо переговоров спецназовцев. Прикинув направление и расположение источника звука, я взял гранату, дернул чеку, досчитал до двух и с силой швырнул ее вперед. Тут же выскочил парень в камуфляже, но отойти на достаточное расстояние не успел и упал, настигнутый осколками.



Я зашел на середину мостика и огляделся. Любопытное место - из каньона на меня смотрели черными зрачками дул три пулеметные установки. Зрелище, надо сказать, не для слабонервных.



Все три я уничтожил из автомата, так как бросать гранаты не решился - повсюду находились кнопки пожарной тревоги. Самым же уязвимым местом тренажников оказались тонкие металлические ножки. Осталось только прыгнуть вниз и перешагнуть тонкий лучик бомбы, установленной на стене.

Не успел я сделать и десяти шагов, как вновь стал свидетелем сцены гибели безоружных ученых от рук спецназовцев. Я тоже причисля себя к ученым мужам, но, в отличие от этих несчастных, был хорошо вооружен. Стараясь находиться под защитой ящиков и постоянно перебегаю с места на место, я перестрелял всех парней в камуфляже.



Пока я двигался по верхнему ярусу, на меня напал солдат-охранник. Он засел в небольшом помещении, и попасть в него на безопасной дистанции была целой проблемой. Пришлось подойти поближе и угодить пса войны гранатой.



Несколько извилистых коридоров - и я оказался на металлической площадке над просторным помещением. Справа доносились переговоры по радио, а значит, где-то рядом были крутые ребята...

Их оказалось двое - и оба были настроены весьма решительно. Я извел на них пару обойм, так как в данном случае экономия была смертельно опасна.

Внизу я подобрал патроны, а в одном из ящиков нашел батарею для костюма. В правом дальнем углу я нашел лифт, около которого красовалась табличка «Доступ на поверхность». Туда-то мне и было нужно.

Окончание в следующем номере.

СМ

Советы

1. Быстрее спуститься с длинной лестницы можно, поочередно отпуская руки и снова хватаясь, — вы будете пролетать пролет за пролетом.
2. Быстрее залезть на кубик стандартной высоты (полный рост) можно, сделав сальто назад с расстояния два шага от него.
3. Прежде чем прыгивать куда-либо, внимательно осмотрите место INS. Активнее пользуйтесь камерой INS — она стала более подвижной и мобильной.
4. По шипам надо ходить шагом, а не пытаться перепрыгнуть.
5. Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках, затем прыгивайте.
6. Не забывайте обыскивать трупы: не всегда получается позиционировать Лару сразу точно — полезные вещи обычно лежат у ног трупа.
7. Позиционирование шагом гарантирует, что вы не свалитесь с края выступа.
8. Пользуйтесь Running Jump и Backflip.
9. Можно медленно заживо сгореть, если неосторожно походить рядом с огнем — ищите сразу же воду.
10. Можно медленно умереть от действия яда после укуса змеи или ядовитого дроздика, если вовремя не принять аптечку.
11. Остерегайтесь болот, зыбучих песков.

КОДЫ

(не действуют только в доме у Лары)

1. Шаг назад, шаг вперед (с SHIFT), присесть (>), встать, поворот три раза кругом в любую сторону и прыжок вперед — переход на следующий уровень.
2. То же самое, но в конце — прыжок назад — все оружие, аптечки.
- Еще говорят, что в самом начале, перед вводом кода, нужно вытащить пистолеты из кобуры, но у автора получилось все и без этого.
3. Может срабатывать клавиша <L> — переход на следующий уровень.
4. Могут срабатывать и старые коды.

СТАРЫЕ КОДЫ

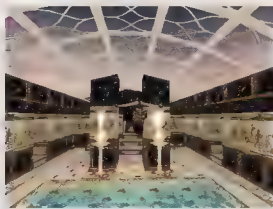
1. Перейти на следующий уровень: зажгите спичку, шаг вперед, шаг назад, поворачивайтесь три раза подряд в любую сторону и прыжок вперед.
2. Все оружие, аптечки, спички: то же самое, но в конце — прыжок назад.
3. Самоуничтожение: первые два, если вначале не зажечь спичку.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление Ларой

- 1) курсор — бегать;
- 2) Alt + курсор — прыгать, плыть вперед;
- 3) Shift + курсор — один шаг в соответствующую сторону, на краю не сваливаться, если Лара на поверхности воды, то таким образом можно еще плыть боком;
- 4) Space — пистолеты вынуть/убрать;
- 5) INS — смотреть. Теперь камера более подвижна: можно смотреть и во время бега (Лара поворачивает голову на бегу), и в прыжке, и ползком, и когда Лара висит, и когда на байке, можно стрелять и смотреть и т.п.;
- 6) ? + курсор — спринтерский бег ограниченного времени (при этом Лара наклоняется вперед, а при поворотах — к центру траектории);
- 7) ? + курсор + > — тормозить во время спринта;
- 8) ? + Up + Alt + Shift — кувырок в конце из режима бегом;
- 9) Alt + Shift + Up — прыжок ласточкой прогнувшись. В конце либо кувырок, либо

нырок в воду вниз головой (можно комбинировать со спринтом);



10) Alt + Up + Down или Alt + Down + Up — прыжок соответственно вперед и назад с разворотом на 180 (теперь нужно не сразу нажимать последнюю клавишу комбинации, а чуть позже, уже в полете, иначе движение может быть интерпретировано как просто разворот на месте Up + Down);

11) > — присесть (из этого положения можно стрелять из пистолетов, если до этого они были вытащены из кобуры, из другого оружия с колена не постреляешь);

12) > + курсор — ползти (процесс поднятия на ноги автоматический, но можно заставить Лару сделать это быстрее, нажав Up или Down, когда хотите, чтобы она встала на ноги);

13) < — Flare зажечь/выбросить спичку;

14) Up + crazy Alt — Running Jump или отложенный прыжок. При этом Лара прыгает через 2 шага после начала движения — очень помогает при длинных прыжках по платформам — достаточно подойти с Shift к краю платформы, затем отойти на два шага и сделать Running Jump — все остальное Лара сделает сама;

15) Ctrl — клавиша Action: хвататься за уступы, за тарзанку, приседать и брать предметы, открывать двери и нажимать рычаги;

16) Ctrl + Shift + Up — забраться на уступ и сделать крутую стойку на руках;

17) Ctrl + Up/Down — идти на руках;

18) Ctrl и подождать + Up/Down — толкать/тянуть;

19) Ctrl + Up — залезть на уступ (если уступ — двигающийся камень, то рекомендуется нажимать в обратном порядке, чтобы случайно не стукнуть движение с перемещением камня);

20) Alt + Ctrl + Up — подпрыгнуть и залезть на высокий уступ;

21) Ctrl + Left/Right — висеть на уступе и идти на руках вдоль края влево/вправо (shimmy);

22) Ctrl + Down — слезть с уступа и повиснуть (если вы слезаете из положения ползком, то это единственная возможность);

23) Ctrl + Alt — Backflip или сальто назад со стены/лестницы и т.п.;

24) End или быстро Up + Down — разворот кувырком (из-за этого старое движение сальто назад с разворотом на 180 теперь требует особого исполнения — см. выше).

УПРАВЛЕНИЕ СРЕДСТВАМИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В этой части прохождения байк — не редкость, а осознанная необходимость, так что:

Байк



- 1) Ctrl — сесть;
- 2) End + Left/Right — слезть;
- 3) Ctrl — газ, вперед;
- 4) Alt — назад;
- 5) Left/Right — влево/вправо;
- 6) ? — ручной тормоз (если пару раз газануть, удерживая тормоз, а потом отпустить его, то получится очень длинный прыжок, который пригодится в игре в некоторых местах).

ОРУЖИЕ

Посмотрим, чем на этот раз обзавелась Лара.

1. Pistols — основное оружие с бесконеч-

ным количеством патронов. Автонацеливание пистолетов раздельное, они могут стрелять в разные стороны.

2. Shotgun — наносит серьезный ущерб врагу в ближнем бою.

3. Desert Eagle — эквивалент Магнума из предыдущих версий, используется в ближнем бою.

4. Harpoon Gun — мало гарпунов, долго перезаряжать.

5. Uzis — для мощных противников на старших уровнях.

6. Grenade Launcher — оружие дальнего действия, гранаты взрываются спустя некоторое время после того, как достаточно нажимаются. Можно подорваться и самому.

7. Rocket Launcher — очень редко встречаются ракеты, очень мощное оружие.

8. MPS — эквивалент M-16. MPS — автоматический винтовка нового образца. Для стрельбы издалека и тщательного прицеливания. Нельзя бегать и стрелять.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В этой части игры Лара ищет обломки метеорита в различных частях света: INDIA, NEVADA, LONDON, SOUTH PACIFIC и ANTARCTICA. После прохождения уровней INDIA можно будет играть в три следующих уровня в произвольной последовательности (появляется глобус, и игроку предлагается выбрать одно из мест). После этого можно будет перейти к заключительной части — ANTARCTICA. В игре есть секретный уровень, который становится доступным после того, как вы соберете все 59 секретов игры. Сохраняться в PC-версии можно в любом месте. Gem, предназначенные для сохранения на Playstation, остались и в PC-версии, но выполняют чисто декоративную функцию и заодно неплохо лечат Лару. Сами секреты по большей части не являются интересными — это либо потайные области, либо какие-нибудь патроны-аптечки-спички, и ничего более — никаких дракончиков теперь нет.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Условные обозначения

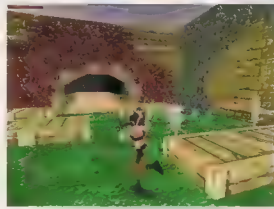
1. буква S означает Secret;
2. Gem — означает Gem Stone, драгоценный камень, или кристалл.

LARA'S HOUSE

Дом Лары сохранил свои старые черты, но часть внутреннего убранства изменилась: появился новый тренажерный зал, полоса



препятствий за домом, тир, трасса для бай-



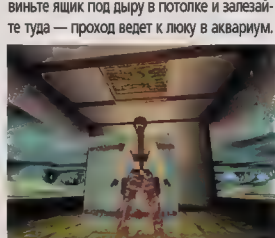
ка в саду, аквариум в подвале и ряд новых секретных комнат. Теперь дом стал больше походить на мини-уровень, чем прежде, со своими маленькими загадками. Лара же может добыть пистолеты уже здесь и попрактиковаться в тире на своем слуге. Слуга все тот же нестареющий Дживс. Его все еще



можно запереть на чердаке и повесить на гвоздик в холодильнике. Но теперь еще прибавился тир, где он выступает в роли живой мишени — смотрится умиротворительно. Дом по-прежнему напичкан потайными комнатами. Тренажеры изменились, что-

бы продемонстрировать новые возможности Лары.

Вы начинаете в спальне. Слева дверка шкафчика — в нем спички. На противоположной стороне лестницы (пока не спускайтесь в холл) дверь на чердак. Там ближний ящик закрывает проход-арку в смежное помещение — надо его сдвинуть. Откройте дверь на чердак — она понадобится на обратном пути, когда Лара попадет туда другим путем — и бегите дальше, в комнату с телевизором и пианино. Смежная комната — библиотека. Из правой полки торчит книга — нажмите, и выключится камин. Теперь, стоя в камине, по левой стене можно подпрыгнуть и залезть наверх (Ctrl + Up). Ход приведет в помещение, смежное с чердаком. Отодвиньте ящик вправо — под ним спички. Толкайте второй ящик в арку вперед — проход на чердак откроется. Теперь в помещении нажмите на таймерный рычаг — на небольшое время откроется дверь внизу, при входе в тренажерный зал. Надо добежать до нее через чердак, пока она не закрылась. Перепрыгивайте на ходу через перила и лестницу, а внизу примените спринт. Дверь ведет в подвал с аквариумом. Справа на дне увидите Racetrack key. Подвиньте ящик под дыру в потолке и залезайте туда — проход ведет к люку в аквариум.



Плывайте на другой конец аквариума за ключом и быстро возвращайтесь, пока Лара не захлебнулась. Сохраняться на этом уровне нельзя. Ключ отпирает калитку в сад с мотобайком.



Внизу есть тренажерный зал (за ним бассейн), столовая (оттуда вход в кухню). Можно включить звуковую музыку в CD-плеере у стены. Она выключится, когда добежите до тренажерного зала, — следует основательно потренироваться перед игрой.

Кнопка за трамплином в бассейне открывает дверку в центральном холле. За ней рычаг — он открывает дверь в комнату с трофеями напротив. Заприте где-нибудь слугу, чтобы не мешался под ногами. Давите Рычаг, затем End, и спринт — тогда успеете под опускающуюся дверь. Возможно, придется кувырнуться на бегу в конце, чтобы успеть подлезть под нее. Внутри книги, камин, рыбки, чучело головы тиранозавра на стене. Окна нет. Больше ничего нет.



Снаружи дома полоса препятствий модернизирована. Под низкой платформой после водного препятствия лежат пистолеты (ползти). Далее — тир, где можно пострелять в слугу и по мишеням. Убить его все равно не получится. Калитка в сад заперта. Нужен ключ из аквариума в подвале. На мотобайке можно вволю поездить и попрыгать по трассе.

Ворота теперь открываются, и вы попадаете в основное меню.

I. INDIA

Level 1 Jungle

Враги: марьяшки, тигры, пираньи

Перед тем, как скользить вниз, прыгните вправо, соскользните вниз до первой зеленой платформы, а оттуда через проход прыгните до скрытого листового плоского основания желтого камня — S1 Shotgun. Скользите вниз по длинному спуску. Под-



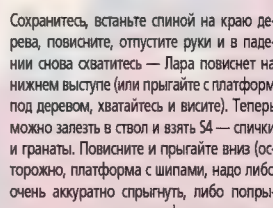
прыгните и ухватитесь за ствол дерева поперек. Убейте обезьяну и прыгайте вниз. Перепрыгните через шипы «на скользку» и далее двигайтесь влево прыжками во время скольжения — будет платформа с аптечкой и патронами. Когда Лара возьмет аптечку и покатысь камнем, просто сделайте шаг вперед — камень не докатится до нее. Здесь же перепрыгните через зеленый выступ: за деревом в листве будет Gem и S2 патроны. Спускайтесь по другой стороне, перепрыгивайте через еще один ряд шипов внизу и скользите до конца. Спрыгивайте в арку слева. Осторожно, внизу непроходимого болота, на другом его конце — выход с уровня, но это знаменательное событие произойдет много позже. Берите Gem и собирайтесь на колонну в стене рядом (можно сделать стойку на руках) — работает



секрет S3. Порыскайте по стене и нишам водопада в поисках стичек и патронов. Слезайте со стены и возвращайтесь по низу обратно в арку, в смежную комнату. Обезьяна попытается неуклюже утащить аптечку — пресеките это в корне. В дальнем конце комнаты проход с рычагом (рядом вода) — он откроет калитку в стене предыдущей комнаты. Если случайно упадете в воду, течением Лару отнесет в тиюю завод, откуда можно будет выплыть через подводный тоннель (осторожно, пираньи любят Ларину плоть особой неземной любовью). Возвращайтесь к открывшейся дверце и прыгивайте внутрь. Как только нажмете на рычаг — слева поедет смертоносная плита с шипами — сделайте два раза сальто назад, в нишу. Залезайте в открывшееся отверстие в левой стене. По канатной дорожке переби-



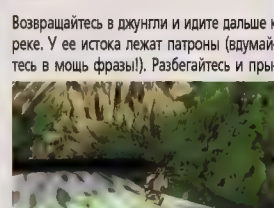
райтесь на другую сторону реки и с камня прыгайте в джунгли. Угломните разбушевавшегося тигра и нажмите на рычаг в стволе дерева — покатысь камнем — прыжок влево и прыжок назад. Бегите к тому месту, где стоял камень. Рычаг в нише слева открывает заветную решетку. Далее второй тигр и за аркой еще один. Только сначала возьмите патроны за кустами справа. Не стоит радоваться яме, которую окупал туман — в ней шипы. Справа за деревом патроны. Ползите под сломанный ствол дерева — будет тигр и Gem.



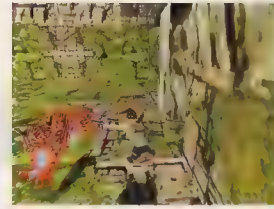
Сохранитесь, встаньте спиной к краю дерева, повисните, отпустите руки и в падении снова схватитесь — Лара повиснет на нижнем выступе (или прыгайте с платформ под деревом, хватайтесь и висите). Теперь можно залезть в ствол и взять S4 — спички и гранаты. Повисните и прыгайте вниз (осторожно, платформа с шипами, надо либо очень аккуратно прыгнуть, либо попрыгать по наклонным платформам вперед-назад, пока не приземлитесь подальше от нее). Возьмите патроны, гранаты рядом с камнями и падайте в тоннель (ворота пока закрыты). Зажгите спичку и идите шагом между шипами — они не причинят Ларе вреда. Вылезайте из ямы с шипами в тумане, возвращайтесь на ствол дерева и прыгивайте на платформу, где разгуливали марьяшки. Идите в левую арку-решетку, шагом пересеките платформу с шипами, в конце пропрыгайте до зеленой стены — вы окажетесь у ее обратной стороны. На руках прыгайте вправо, берите Gem в длинной зеленой нише и возвращайтесь назад. Залезайте на платформу с марьяшкой слева, на руках идите влево, залезайте и ползите, как толь-



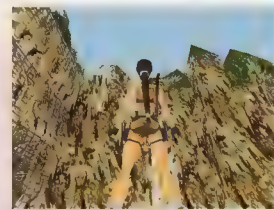
ко позволит высота платформы. Распрямитесь и залезайте на следующую платформу выше. Слева в стене — темный проход. В его конце рычаг, над которым ниша и камень. Как только нажмете рычаг — покатысь камнем — бегите от него к выходу из прохода. Затем вернитесь, заберитесь в нишу над рычагом и возьмите S5 — патроны. Рычаг открыл основные ворота — возвращайтесь вниз и подстрелите большого и пушистого. Вы снова в джунглях, и марьяшка приведет вас к ловушке с тремя камнями (покатятся синхронно из-за двойных кустов слева). После того, как скатится третий, можно будет подниматься по оплосу за кусты. Лара найдет аптечку и делает себе уколочник. Слева будет дыра: повисните на руках, падайте, хватайтесь и подтягивайтесь — в пещерке берите S6 спички и Gem. Чтобы выбраться, прыгните на платформу через проход и с нее — на верхний край ямы.



Возвращайтесь в джунгли и идите дальше к реке. У ее истока лежат патроны (вдумайтесь в мощь фразы!). Разбегайтесь и пры-

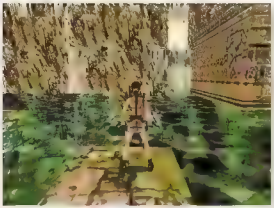


гайте с берега на островок-бревен. Подтягивайтесь с самой высокой точки на платформу над островом и нажимайте рычаг — откроется дверка на другой стороне. С платформы либо прыгайте на другую сторону и спускайтесь на тарзанке (ждут не дожидутся два тигра и Gem на колонне у водопада), ли-



бо сразу прыгайте в воду — подводный тоннель сразу приведет в пещеру с водой, и дверца за вами закроется. Так или иначе, все действие закручивается вокруг водопада — для того чтобы на него забраться, надо затопить всю местность. Две смежные пещеры с водой разделены подводными шлюзами. В первой есть узкий мостик в центре с двумя рычагами, которые открывают подводные шлюзы и дверку в соседней пещере. Во второй пещере на островке в центре лежат спички. Если вы воспользовались второй тарзанкой и попали сразу во вторую пещеру со спичками, то подводные шлюзы будут закрыты — бегите в правый угол пещеры, в тулик, и выдвигайте камень два раза. За ним есть решетка — люк в воду. Открывается дверца в смежной стене пещеры, в комнату с рычагом, который открывает этот люк за камнем. Нырните в люк — он ведет в первую пещеру — и вылезайте на узком мостике с рычагами. Но можно было и забыть о тарзанке и сразу приплыть в первую пещеру. В обоих случаях теперь просто нажимайте оба рычага на мостике и плывите

в пещеру со спичками. Идите в открывшуюся дверь и нажимайте рычаг — водопад будет затоплен.



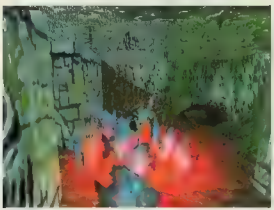
Теперь идите в арку с двумя факелами, к водопадам. Плыть к дальнему водопаду и идите сквозь него. Поднимайтесь на самый верх и нажимайте рычаг — откроется решетка под водой, напротив водопада. Подводный тоннель приведет в комнату с тигром. Возьмите патроны в темных углах и забирайтесь по лестнице наверх. Мартышка попытается утащить Indra Key. Пристрелите нахалку, берите ключ и бегите дальше. Внизу то самое болото из начала уровня, и перед воротами разгуливает тигр. Спускайтесь, берите патроны в нише слева и вставляйте Indra Key в замок двери — уровень закончится.

LEVEL 2 TEMPLE RUINS

Враги: змеи, пираны, обезьяны, статуи

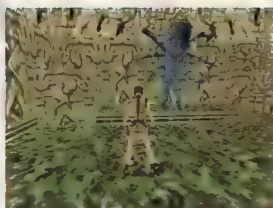
За деревом справа убейте двух змей. Их надо сначала «будить», а потом отпугивать и расстреливать с безопасного расстояния. Если Лару укусит змея, то она начнет хрипеть на глазах — надо принять аптечку, иначе ваша виртуальная питомица вскоре погибнет от действия яда. Лучше перестрелять всех змей и затем один раз принять лекарство. В центре поляны в дупле есть аптечка. Поляна выходит к реке с водопадом — там сильное течение, плавать не имеет смысла.

Рычаг за второй из змей открывает люк в полу рядом. Внизу возьмите аптечку и бегите за угол — там третья змея охраняет выход. Другой выход — к водопаду — бесполезен. За змеей увидите двух мартышек, вообще зловредные обезьяны будут здесь встречаться довольно часто, но вредят они мало. В следующем помещении прудик с ручными пираниями. Они отзываются на команду «Фас!». Наверху кое-что лежит. Нырните в



прудик с пираниями и вылезайте на противоположном берегу, пока на костях ног еще есть мясо. Рычаг на стене открывает решетку под водой в центре ближней стены. Бегите по мелководью и ныряйте в тоннель за решетку. Лара мило поскрежет лямками и полпой и вылезет на противоположном берегу, наконец избавившись от пираний. Забирайтесь на кучу грязи впереди (по плоским выступам) и прыгайте на каменную кладку с небольшим водопадом. В ее конце есть проход (слева от него на стене патроны, но прыгать туда моей Ларе почему-то было лень), а за ним — мартышка, хранитель Gem. Теперь Лара уже над водопадом. С разбега прыгайте на дерево — на ветках сидят патроны и спички. Далее, снова с разбега, прыгайте на маленький каменный выступ в стене слева (по направлению к водопадам) и хватайтесь. Отсюда — на ветку с аптечкой, а отсюда — уже на верхнюю платформу левого водопада. Обойдите водопад внутри скалы, скользите вниз во второй водопад и хватайтесь руками. Идите на руках вправо до ниши с патронами и затем перепрыгивайте на платформу с пещерой. Убейте мартышку снаружи и двух змей внутри пещеры. Когда начнете спускаться по длинному склону — по левой его части покатысь каменюк — отойдите вправо. Слезайте в пещеру с шестиручной статуей.

Возьмите патроны рядом со статуей и отодвиньте камень справа от нее — вы снова

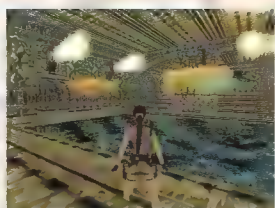


увидите патроны и проход. В следующей пещере вторая статуя и Gem. Статуя оживет. Враг неповоротлив и медлителен, так что

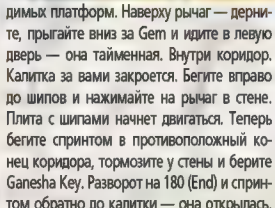


Лара быстро с ним справится. Когда статуя закрывается мечами, они образуют пуленепробиваемый щит — стрелять бесполезно. Запрыгайте на платформу в стене слева и расстреливайте статую с безопасного расстояния. Два рычага понадобятся после. Идите в комнату: ворота с двумя замками, две двери и люк в полу. Когда подойдете к люку, Лара сама провалится вниз. Нажмите на рычаг, и ближняя дверь наверху откроется. Прежде чем вылезать, толкните камень рядом с рычагом — откроется проход S1. Во всем этом помещении лучше перемещаться ползком или бегом. Как только Лара останавливается, тут же появляется отравленный дрозд из нистуды — надо плотать пилочки, чтобы вылезти. В яме лежит аптечка. Как только покатысь каменюк — надо скорее выбираться. Кроме того, в следующих нишах есть спички и патроны. На ползавшись, возвращайтесь к рычагу, вылезайте и бегите в открытую дверь. Перед Ларой непроходимая трясина. Вернее, только на первый взгляд. Надо идти по болоту, окунувшись в грязь с головой, и не останавливаться — тогда хватит воздуха, и Лара выберется на другом берегу, как ни странно, чистая и блестящая. Немного поднимитесь на гору грязи, развернитесь и с разбега прыгайте на каменный тоннель над грязевым, хватайтесь и подтягивайтесь. В конце тоннеля рычаг, который открывает калитку рядом на некоторое время. Через пару шагов за калиткой надо перепрыгнуть через рубящий меч на уровне колена, затем, слегка поцарапавшись о боковые плиты с шипами, бежать вперед в следующую комнату. Убейте двух мартышек и осмотритесь. В центре комнаты бассейн, огороженный решеткой. Рычаг сзади открывает люк наверху всей конструкции (нажать позже), но наверх надо залезть. Найдите и выдвиньте не похожий на другие кирпич из колонны в правой стене комнаты. Подгоните его так, чтобы с него можно было запрыгнуть на платформу над бассейном, но сначала прыгайте не к люку, а на смежную часть платформы, охватывающую почти весь периметр. На ее другом конце, в потолке, есть отверстие. Если стоять на платформе, то видна лестница в стенах отверстия. Прыгайте и ползите наверх — за S3. Патроны и рычаг. Рычаг что-то делает в следующей комнате, похоже, отключает статую, но это сейчас неважно. Сохранитесь, теперь гораздо важнее выбрать обратный: любая попытка прыгнуть или повиснуть и спрыгнуть или схватиться во время падения за уступ — приводит к смерти нашей знакомой. Для того чтобы спуститься, надо встать по направлению к периметру центральной платформы внизу (его край виден), прижаться спиной к стене, а затем просто бежать вперед и падать — если Ларе повезет, то она окажется снова прямо на периметре. Слезайте, открывайте рычагом люк, толкните камень так, чтобы можно было добраться до люка, и прыгайте в воду. Под водой дерните за рычаг, и решетка откроется. В тоннеле наверху закрытый люк в следующую комнату. Чтобы его открыть, надо проплыть чуть дальше и дернуть еще два подводных рычага. Вылезайте и дышите.

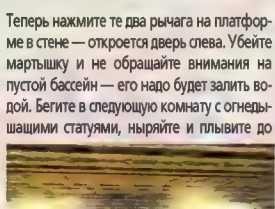
Прыгайте в озеро и нажимайте два рычага на противоположных стенах бассейна — Статуи-факелы по бокам бассейна загорятся, и вы заметите контуры невидимых платформ в воздухе. Третий рычаг открывает на время дверь в противоположной стене — S3. Сплывайте туда за патронами, большой аптечкой и гранатами. На обратном пути дверь будет открыта — как раз для того, чтобы подышать. Теперь вылезайте на берег и забирайтесь на одну из неви-



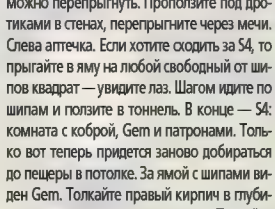
димых платформ. Наверху рычаг — дерните, прыгайте вниз за Gem и идите в левую дверь — она тайменная. Внутри коридор. Калитка за вами закроется. Бегите вправо до шипов и нажимайте на рычаг в стене. Плита с шипами начнет двигаться. Теперь бегите спринтом в противоположный конец коридора, тормозите у стены и берите Ganesha Key. Разворот на 180 (End) и спринтом обратно до калитки — она открылась. Когда плита остановится, сбегайте в тот конец коридора, где она стояла вначале, и возьмите патроны. Возвращайтесь к бассейну — теперь там куча грязи. Поднимайтесь наверх и идите в проход направо. Слева увидите спички, а справа лестницу. Поднимайтесь на две ступеньки — покатысь каменюк — разворот на 180 (End) и спринтом обратно до прохода, откуда вы вошли. Теперь поднимайтесь по лестнице. Тропинка раздваивается, но затем снова сходится. Направо — режущее лезвие. Перепрыгните его и бегите до конца коридора, до стены — за вами покатысь каменюк. Не оглядываясь, делайте сальто назад через камень, когда он будет достаточно близко. Теперь ползите по тоннелю — он выходит снова в основной коридор. Если же вы вначале пошли направо, то убейте мартышку, нажимайте на рычаг и идите в основной коридор. Увидите комнату с двумя мартышками и Gem. Возьмите кристалл и бегите к дыре в полу. Повисните и ползите по лестнице вниз до конца, затем отпустите руки — Лара снова окажется в комнате с дохлой статуей.



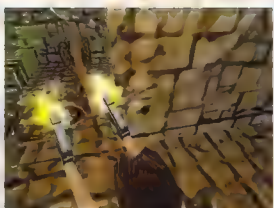
Теперь нажимайте два рычага на платформе в стене — откроется дверь слева. Убейте мартышку и не обращайте внимания на пустой бассейн — его надо будет залить водой. Бегите в следующую комнату с огнелюбой статуей, ныряйте и плывите до безопасного расстояния, возьмите у них желтые мечи и вставьте их в руки третьей неподвижной статуи с «добрым лицом» наверху — откроются ворота, выход из комнаты. Ползите по любому тоннелю. В следующей комнате оживет еще одна статуя, как только Лара приблизится к центральной платформе с четвертым ключом Ganesha и жертвенником. Когда Лара ее одолеет, бегите к железной решетке в стене комнаты — она откроется сама. Перед тем как войти, зажмите спичку. Внутри два рычага, которые открывают люк. Это надо успеть сделать до того, как опустится потолок с шипами. Внизу Лара берет второй Ganesha Key и снова выбирается в соседней комнате. Бегите в следующую комнату с мерцающим Gem в конце. Прыгайте в дыру в полу — внизу сильное течение относит вас к боковым платформам с шипами. Нужно стараться сразу прибиться к одной из стен и выключить течение соответствующим рычагом. Соседнее течение выключается аналогично, надо дотолкать до стены впереди и только после этого повернуть. Теперь берите третий Ganesha ключ и выбирайтесь из воды. Отпирите все три замка на стене рядом, и решетка-выход с уровня над ступеньками откроется.



Платформы с рычагом между двух огней. Быстро дергайте за рычаг и делайте сальто назад в воду — откроется подводная заслонка под платформой. Если Лару подпалит, вода затушит огонь. Плыть в тоннель, придерживаясь боковых стен — впереди по центру в дальней стене ядовитые дрозды. Вы окажетесь в огромной пещере с водой. Ларе нужно забраться по выступам на самый верх. В воду упадут огромные плиты с потолка — осторожнее, так может и задвинуть. Берите аптечку на одной зеленой платформе, затем вылезайте на другой и карабкайтесь по лестнице. Наверху делайте сальто назад с лестницы на платформу. Прыгайте по диагонали на следующий каменный выступ, затем еще на один, разворачивайтесь и залезайте на зеленую лестницу. Оттуда по диагонали — на каменный выступ впереди, а с него — на платформу с коброй. Постарайтесь сразу отбежать в угол, иначе кобра сбросит в воду. Через платформу окажется в пещере под потолком — покатысь каменюк, но через него можно перепрыгнуть. Проползите под дроздами в стенах, перепрыгните через мечи. Слева аптечка. Если хотите сойти за S4, то прыгайте в яму на любой свободный от шипов квадрат — увидите лаз. Шагом идите по шипам и ползите в тоннель. В конце — S4: комната с коброй, Gem и патронами. Только вот теперь придется заново добираться до пещеры в потолке. За ямой с шипами вилден Gem. Толкайте правый кирпич в глубину, за ним есть еще один камень. Толкайте



платформы. Через серию прыжков средней сложности вдоль тоннеля с водой вы достигните комнаты S1. Главное — не попасть в



его три раза, и Лара окажется в новом коридоре. Перед тем как бежать дальше, вернитесь в коридор с камнями — все левые камни коридора двигаются. Толкайте ближайший к комнате со статуей камень, затем выдвигайте на себя следующий камень, и откроется тайный рычаг в левой стене, который заполняет водой комнату с пустым бассейном. Теперь бегите в коридор — покатысь два каменюка. Прыгайте через шипы в левый проход — камни остановятся в яме. Далее отверстие в полу. Перед тем как прыгать, удостоверьтесь, что вы целитесь в воду, а не на шипы. Вы снова в подводном тоннеле, соединяющем пещеру с водой и комнату с огнелюбой статуей. Возвращайтесь к наполненному бассейну, дергайте за подводный рычаг и берите второй Ganesha ключ за открывшейся дверцей. Возвращайтесь в комнату с дохлой статуей и открывайте ворота с двумя замками.

Прыгайте через яму сразу на лестницу вверх — потолок начнет опускаться — Ларе надо успеть добраться до ниши наверху. Увидите Gem и мартышек. Выдвиньте булыжник из правого угла комнаты и прыгайте с него на платформу впереди. Нажмите два расположенных симметрично рычага, и ворота откроются. Бегите внутрь. Когда вы прыгните в яму, боковые решетки откроются. Ползите под огнем из пасти статуи в любой коридор. В следующей комнате две статуи. Одна оживет при вашем появлении, вторая — когда вы заберетесь на выступ в стене. Когда обе статуи будут расстреляны с

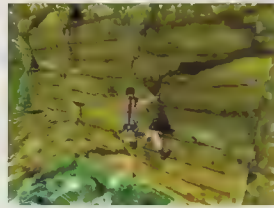


безопасного расстояния, возьмите у них желтые мечи и вставьте их в руки третьей неподвижной статуи с «добрым лицом» наверху — откроются ворота, выход из комнаты. Ползите по любому тоннелю. В следующей комнате оживет еще одна статуя, как только Лара приблизится к центральной платформе с четвертым ключом Ganesha и жертвенником. Когда Лара ее одолеет, бегите к железной решетке в стене комнаты — она откроется сама. Перед тем как войти, зажмите спичку. Внутри два рычага, которые открывают люк. Это надо успеть сделать до того, как опустится потолок с шипами. Внизу Лара берет второй Ganesha Key и снова выбирается в соседней комнате. Бегите в следующую комнату с мерцающим Gem в конце. Прыгайте в дыру в полу — внизу сильное течение относит вас к боковым платформам с шипами. Нужно стараться сразу прибиться к одной из стен и выключить течение соответствующим рычагом. Соседнее течение выключается аналогично, надо дотолкать до стены впереди и только после этого повернуть. Теперь берите третий Ganesha ключ и выбирайтесь из воды. Отпирите все три замка на стене рядом, и решетка-выход с уровня над ступеньками откроется.

LEVEL 3 GANGES RIVER

Змеи, мартышки, грифы

Мотобайк подойдет. Половина уровня и так спроектирована практически только под него. Для того чтобы познакомиться с первым секретом, идите к правому краю платформы, спускайтесь и повисните на зеленой лестнице, затем ползите влево до

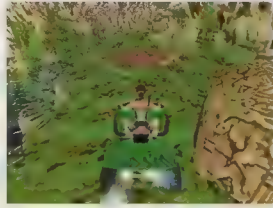


платформы. Через серию прыжков средней сложности вдоль тоннеля с водой вы достигните комнаты S1. Главное — не попасть в



воду — унесет течением к пираниям. Используйте технику Running Jump. Также следите за тем, чтобы при прыжке Лара не задевала головой о косой потолок — это снижает дальность. Внутри одолейте в три прыжка систему призматических платформ и шипов в полу — окажется на плоской колонне. Возьмите патроны, аптечку и Gem. Возвращайтесь, как бы это самоубийственно ни звучало, тем же путем к байку. Лень надо искоренять, Лара!

Над байком есть пещерка — в ней лежит кое-что. Сядьте на него и перепрыгивайте через реку — в пещеру на другом берегу. Перед ответственными прыжками лучше



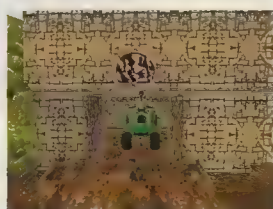
сначала газануть при включенном тормозе <T>, затем просто отпустить его, и байк перелезет любую пропасть, как на крыльях, помахивая своими четырьмя. Во второй пропасти лежит S2 — перед тем, как ее перепрыгнуть, спуститесь туда по лестнице. Во время прыжка держите байк по стеночке, чтобы не улечь куда не следует. Через пару трамплинов и олонов вы окажетесь перед золотой дверцей. Слезайте и исследуйте окрестности. Высоко в стене есть ход — убейте двух кобр (в дыре внизу вы увидите байк). В конце стригайте, подстрелите двух мартышек и откройте золотую калитку — путь для байка свободен. Вперед, до Gem. Здесь дорога раздваивается: прямо пойдешь — трамплины для байка и секреты, а направо пойдешь — мартышки и кобры, без всяких секретов. Оба пути вновь сходятся в конце уровня.

Направо

После ухабистого спуска перепрыгивайте через реку и берите Gem. Тоннель приведет к закрытым воротам и мартышке с аптечкой. Слезайте — настало время сбегать за ключами. В зеленых стенах тоннеля, откуда вы только что приехали, есть два лаза, практически друг против друга. Верхний ведет к кобре и первому Gate Key. Нижний ведет в логово мартышек и к замкам от ворот. Вы



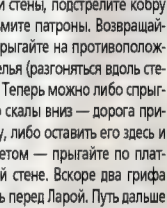
лезайте наверх, в люк, и возьмите Gem. Перед вами дерево, слева каменная стена, а вдалеке справа — запертые ворота в заборах. Будьте осторожны, здесь кругом болото — не выплыть. Для того чтобы забраться на дерево, нужно сначала залезть на зеленую призматическую стену. Прыгайте на нее по диагонали с зеленой платформы под каменной стеной рядом и хватайтесь руками. Оттуда — на ветку дерева, а далее — в проем в стене. Прыгайте на следующее дерево, с него — на платформу слева (патроны) и попадете в здание со вторым ключом Gate Key (лежит за утлом) и кучей мартышек. Спрыгивайте в дыру в полу, но не подпалите Ларе штанишки от статуи-прикуривателя. Открывайте дверь и выходите. Теперь ворота у болота открыты. Подстрелите еще нескольких мартышек и возвращайтесь к замкам Gate (залезть на стену можно по зеленой колонне). Остается сесть



на байк и перепрыгнуть через болото в открытые ворота. Дорога приведет к реке. Перелетайте через нее, и перед вами справа откроется водопад. Здесь пересекаются оба пути, а внизу находится выход с уровня.

Прямо

За комнатой с дырой в полу увидите длинный каменный хребет. Аккуратно съезжайте вниз и слезайте. На платформе через пролет справа лежат патроны, а над ней лаз в стене — S3, гарпуны и Gem. Возвращайтесь к байку и следуйте вверх по склону до комнаты с развилкой. Оба прохода приводят к каменной дороге наверх. Через пару крутых поворотов (на первом повороте можно слезть с байка и запрыгнуть на дерево, а отсюда — на платформу у дальней стены устья, скрытую листвой. Там лежат патроны и поджидает гриф. Ничего особенного — обратно можно с разбега перепрыгнуть к основанию дерева). Дорога закончится длинным трамплином (в нем есть дыра). Перелетайте через устье на другую сторону и возьмите Gem. Спускайтесь вниз по лестнице у левой стены, подстрелите кобру в пещере и возьмите патроны. Возвращайтесь на байк и прыгайте на противоположную сторону устья (разогнаться вдоль стены с лестницей). Теперь можно либо спрыгнуть на байке со скалы вниз — дорога приведет к водопаду, либо оставить его здесь и сбегать за секретом — прыгайте по платформам в левой стене. Вскоре два грифа не смогут устоять перед Ларой. Путь дальше преграждают призматические склоны — а вы вместо этого прыгайте вперед, на платформе через устье и хватайтесь руками. Теперь остается сделать сложный двойной прыжок на скат через устье, а с него — сразу же к пещере в углу и хвататься руками. Внутри S4 — аптечка. Слезать достаточно проблематично — попробуйте прыгнуть обратно на платформу по диагонали.



сначала газануть при включенном тормозе <T>, затем просто отпустить его, и байк перелезет любую пропасть, как на крыльях, помахивая своими четырьмя. Во второй пропасти лежит S2 — перед тем, как ее перепрыгнуть, спуститесь туда по лестнице. Во время прыжка держите байк по стеночке, чтобы не улечь куда не следует. Через пару трамплинов и олонов вы окажетесь перед золотой дверцей. Слезайте и исследуйте окрестности. Высоко в стене есть ход — убейте двух кобр (в дыре внизу вы увидите байк). В конце стригайте, подстрелите двух мартышек и откройте золотую калитку — путь для байка свободен. Вперед, до Gem. Здесь дорога раздваивается: прямо пойдешь — трамплины для байка и секреты, а направо пойдешь — мартышки и кобры, без всяких секретов. Оба пути вновь сходятся в конце уровня.

Выход

Прыгайте по выступам в левой стене устья с водопадом (грифы). В конце пещеры



перепрыгивайте на противоположную сторону устья, хватайтесь руками за трещину и ползите в пещеру — S5. Спрыгивайте в воду, выбирайтесь на сушу у водопада и идите сквозь водный поток — вверх по камням, к выходу с уровня.

LEVEL 4 CAVES OF KALIA

Враги: змеи, очкастый босс из джунглей

Этот уровень является просто небольшим лабиринтом. Исследовать его для прохождения не требуется, тем более что никаких секретов нет. Лабиринт напичкан змеями, каменюками, ямами, и в нем надо много ползать. Ваша цель — найти, в конце концов, квадратную яму, над которой плавают Gem — это путь к выходу.

Самый короткий путь к яме с Gem: бегите налево по проходу. Будет коридор с несколькими лазами справа. На дне ямы за углом лежат спички. Дальше тулик. Залезайте в любой из лазов в коридоре — это система тоннельчиков, которые ведут к дыре в полу в правом дальнем углу. Например, в ближайший к яме со спичками, до нее. Ползите все время прямо и вскоре обнаружите слева дыру, а справа патроны — вы на верном пути. Спускайтесь. Коридор вниз приведет к еще одному лазу. За ним налево (направо тулик). Теперь снова можно распрямиться. На поворотах в коридоре берите три раза правее (слева просто тоннельчик со змеей). Наконец, упретесь в еще одну яму. Спрыгивайте и бегите по коридору направо — он приведет к лазу (тулик), а за лазом будет комната с Gem. Более изощренный путь к этой комнате — если с самого начала уровня ползти вправо, где по склону за Ларой покатысь каменюк. Через несколько комнат, змей и лопушек с камнями, можно будет отодвинуть кирпич от стены (поп в этом месте слегка приподнят) — он откроет проход, который приведет к цели.

Продолжение в следующем номере.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Несколько общих слов, касающихся технической стороны дела. **The Settlers III** обладает громоздкой, но весьма гибкой системой настроек. Для облегчения жизни в setup'e предусмотрены кнопки с наименованием тактовой частоты процессора, которые мгновенно устанавливают множество параметров игры. Но мы-то с вами, как стреланные юзеры, должны понимать, что не одной тактовой частотой един компьютер. Поэтому есть резон поэкспериментировать, опираясь на варианты, предлагаемые программой. И еще одно замечание — даже при минимальных установках, ориентированных на слабую систему, **The Settlers III** выглядит на весьма достойном уровне, а главное, работает достаточно быстро. Уловили мысль?

РАСОВЫЕ РАЗЛИЧИЯ

Хорошо известно, что в **The Settlers III** вы можете выбрать одну из трех рас — римлян, египтян, азиатов. Насколько принципиальны различия между ними? Попробуем ответить.

Римляне (покровительствует Юпитер) — хорошо сбалансированная раса по части добычи дерева и камней. Магическое заклинание, обращающее неприятеля на свою сторону, делает римлян крайне опасными противниками. Катапульты, построенные этим народом, обладают большой убойной силой, но весьма неточны. Могут строить большие храмы (large temple).

Египтянам (покровительствует Хорус) для полноценного развития требуется больше камней, нежели дерева. Этот народ владеет секретом обработки драгоценных камней и может строить соответствующие шахты и мастерские. В военном арсенале египтян есть баллисты, которые не уступают по разрушительной силе катапультам римлян, однако, значительно превосходят их по точности. Волшебство народа обладает высокой разрушительной силой, ведь их божество — Хорус — бог солнца. Кстати, большой любитель пива.

Азиаты (покровительствует Чи'х-Ю) предпочитают использовать для строительства дерево, камней же они добывают минимум. Магия народа обладает специфическим восточным колоритом и позволяет, в частности, превращать на время солдат в настоящих самураев. Азиаты поклоняются своему божеству-дракону и уверены, что он обожает рисовое вино. Восточный народ единственный, кто обладает секретом изготовления пороха из серы.

Разумеется, мы перечислили самые внешние отличия, по которым нельзя сделать однозначного выбора. Дело в том, что все три расы в целом достаточно сходны, а различия в основном касаются магии. К слову, в описании мы будем придерживаться правил — пока не сделаны специальные оговорки, все сказанное будет в равной степени относиться ко всем трем нациям.






Если вы делаете в **The Settlers III** первые шаги, то рекомендуем выбрать римлян. Это не значит, что данный народ превалирует над остальными или обладает явными преимуществами. Нет, просто развитие римлян достаточно сбалансировано и идеально подходит для всестороннего изучения особенностей игры.

ПРОИЗВОДСТВО И СТРОИТЕЛЬСТВО КАК СТОЛПЫ РАЗВИТИЯ ПОСЕЛЕНИЯ

Разумеется, вам придется строить и производить. Причем, первое неосуществимо без второго и наоборот. Для наглядности мы приведем все сферы производства и перечислим относящиеся к этим сферам постройки. Но прежде дадим полный перечень всех сооружений (типовых и уникальных) с указанием необходимых для строительства

ресурсов (Д — дерево, К — камни).

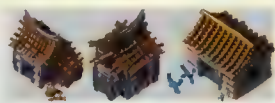
Небольшое замечание, касающееся того, как и где возводить сооружения. Все строительные работы доступны из меню Buildings.

-  Сооружения подразделяются на четыре класса:
-  — ответственные за добычу ресурсов
-  — ответственные за производство пищи
-  — военные постройки
-  — разные (дополнительные) постройки

Где строить? Когда вы выбираете из меню Buildings конкретное сооружение, то на игровом экране обозначаются все возможные варианты стройплощадок, испещренные разноцветными точками. Точки символически означают то время, которое требуется рабочим для подготовки территории для будущего строительства. Зеленая точка — территория не требует модификации, красная — пройдет достаточно долгое время, прежде чем этот участок будет соответствовать нормам. Промежуточным оттенкам соответствует определенное время из указанного интервала (чем «краснее» — тем это время больше, чем «зеленее» — тем меньше).

ПРОИЗВОДСТВО ДЕРЕВА

К этой сфере производства относятся три сооружения: woodcutter's hut (домик лесоруба), forester's hut (избушка лесничего), sawmill (лесопилка).



Лесоруб занимается вырубкой деревьев и черновой обработкой стволов. На один более-менее большой лес можно построить два таких домика.

Лесник следит за лесом и сажает новые деревья. Желательно строить избушку лесника на одинаковом удалении от домиков лесорубов.

На лесопилке трудится столяр, который обрабатывает стволы деревьев, превращая их в гладкие бруссы, которые используются в строительстве.

Не забывайте, что лесные массивы требуют постоянного ухода и присмотра, а чрезмерное количество домиков лесорубов может привести к полной вырубке леса. Тем не менее, в отличие от камней, лес можно считать неисчерпаемым ресурсом.

ПРОИЗВОДСТВО КАМНЕЙ

Камни добываются каменотесом, который обитает в сооружении под названием stonecutter's hut (домик каменотеса).

Египтяне должны возводить два таких домика на одно каменное месторождение и постоянно помнить о том, что запасы этого природного ресурса ограничены и не восстанавливаются.

ПРОИЗВОДСТВО ХЛЕБА

Хлеб — основная пища всех поселенцев и любимая еда шахтеров-угольщиков. Сперва необходимо построить grain farm (ферму), затем обработать поля с пшеницей, за которыми будет ухаживать заботливый фермер, потом отправить продукт в bakery (пекарню), и только после этого из печи появится румяный свежий хлеб.

Для работы пекаря требуется вода, которую ему должны доставлять с waterworks (водное сооружение).

ПРОИЗВОДСТВО МЯСА

Больше всего мясо любят шахтеры, добывающие железо. По сравнению с хлебом,

производство мясных изделий требует больших затрат. Начинается все с фермы, которая поставит отруби на pig farm (свиноферму) и с водного сооружения, которое обеспечивает поросят питьем. Когда молочные поросята вырастут в здоровенных хряков, их забивают на slaughterhouse (бойню) и приготавливают из туш мясные изделия.

ПРОИЗВОДСТВО РЫБЫ

Рыбные изделия являются излюбленным деликатесом шахтеров, занятых добычей золота и драгоценных камней. Для ловли рыбы и ее последующего приготовления требуется единственная постройка — fisherman's hut (домик рыбака), которую необходимо, с одной стороны, построить около воды, а с другой, — как можно ближе к указанному шахтам.

ПРОИЗВОДСТВО СПИРТНЫХ НАПИТКОВ

Римляне производят вино, египтяне владеют секретом изготовления пива, ну, а приготовить рисовую водку лучше азиатов, ведь ли кто-то сможет. У каждой расы есть специальные соответствующие сооружения, о которых более подробно будет рассказано в разделе «Уникальные сооружения».

ТЯЖЕЛАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Прежде чем коснуться непосредственно темы данного раздела, приведем одну полезную таблицу, в которой перечислены ресурсы, соответствующие шахты по их добыче и другая полезная информация.

Как обнаружить залежи полезных ископаемых? Для этого в резиденции необходимо снарядить геологов и направить их к предполагаемому месту залежей ресурсов. По прибытии дайте им команду find resources (найти ресурсы), и поселенцы начнут поиск. Повсеместно они будут расставлять таблички с условным обозначением найденных ресурсов, если, разумеется, таковые будут найдены. Пустые столбики-отметки говорят о полном отсутствии в данной точке полезных ископаемых.

Вся тяжелая промышленность представлена следующими сооружениями.

Coal mine (угольная шахта). Угольная шахта строится в горах на залежах каменного угля. Без угля не будет возможным функционирование кузницы, а следовательно, вы будете не в состоянии экипировать армию и снабжать рабочих.

Iron ore mine (железная шахта). Так же как и угольная шахта, это сооружение возводится в горах, только уже на месторождениях железной руды. В дальнейшем сырьё-железо превратится в первосортную сталь, которая пойдет на изготовление инструментов и оружия.

Iron ore smelting works (железная плавильня). Железная руда, разумеется, не годится для непосредственного изготовления приспособлений и вооружения. В этом сооружении производится выплавка руды. Очень важно расположить плавильню недалеко от шахт, чтобы экономить время на транспортировке.

Tool smith's works (кузница инструментов). В этой кузнице изготавливаются те инструменты, без которых не смогут трудиться поселенцы-рыбачие. По умолчанию все приспособления изготавливаются автоматически, но вы можете и изменить приоритетность, для чего зайдите в меню Settler (самая правая иконка) и щелкните на пиктограмме tools and weapons; перетаскивая мышкой границу белой полоски, можно менять приоритеты изготовления того или иного инструмента. То же касается и оружия.



Weapons smith's works (кузница оружия). Кузница по оружию сильно напоминает куз-

ницу инструментов, с той лишь разницей, что здесь изготавливаются мечи (swords), копья (spears) и луки (bows). Для работы кузнецам требуется молот. В окне меню tools and weapons можно поменять приоритетность работ оружейника (раздел goods (товары)).

Gold mine (золотая шахта). Золото требуется для содержания армии. Чем большее жалование вы выплачиваете солдатам, тем с большим рвением они защищают ваши территории и атакуют врага. Не забывайте, что шахтеры, добывающие золото, очень любят различные блюда из рыбы, поэтому поставьте построить домик рыбака как можно ближе к этим шахтам.

Gold smelting works (золотая плавильня). Золотая плавильня нужна, чтобы превращать самородки в золотые слитки высочайшей пробы. Как и в случае с железной плавильней, для топки печи требуется уголь. К слову, желательно, чтобы те сооружения, тягловой промышленности, которым требуется уголь (кузницы, плавильни), обеспечивались топливом от специально построенной индивидуальной угольной шахты.

Sulfur mine (серная шахта). Уникальная постройка азиат. Серная шахта необходима для производства пороха.

Gems mine (шахта по добыче драгоценных камней). Уникальное сооружение египтян. Эта шахта приносит в казну драгоценные камни, которые могут потратить хорошей оплатой солдатам.

КОРАБЛЕСТРОИТЕЛЬНАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Корабли служат для открытия новых земель, переброски водными коммуникациями солдат или исследователей (геологи, шпионы и др.) и торговли.

Shipyards (верфи). Этот кораблестроительный завод строится на побережье, и именно с него спускаются на воду два типа кораблей — merchant ship (торговый корабль) и transport ship (транспортный корабль). Торговые корабли разных народов везут разное количество товаров:

Римляне: 3 трюма

Египтяне: 4 трюма

Азиаты: 2 трюма

Несмотря на то, что азиатские торговые корабли имеют самую маленькую вместимость, они не требуют для строительства камней, только дерево.

Landing dock (погрузочный док). В доках производится погрузка товаров в трюмы кораблей. Щелкните на нужном товаре и укажите, какое количество необходимо погрузить. Торговый корабль максимально может переносить 24 единицы товаров, при этом сами товары могут быть максимум трех типов.

УНИКАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ РИМЛЯН

Winery (виновый завод). Вокруг этого здания трудолюбивые поселенцы посадят виноградные сады. Затем, когда урожай будет собран, из винограда получат молодое вино, которое должно быть передано на пробу Юпитеру.

Charcoal maker's hut (домик каменноугольщика). Римляне — единственная раса, способная обходиться без угольных шахт. Каменноугольщик может сделать из пяти досок один слиток каменного угля, эквивалентный слитку обычного угля.

Catapult hall (катапультный зал). В катапультном зале создаются гигантские орудия — катапульты, способные быстро превратить вражеские сооружения в руины.

Small temple (малый храм). В малом храме совершаются священные обряды, при которых богу-покровителю посвящаются бочонки вина, а взамен жрецы получают ману.

Large temple (большой храм). Большой храм воспитывает жрецов, и каждые пять минут реального времени оттуда появляется новый священнослужитель.

УНИКАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ ЕГИПТЯН

Brewery (пивоваренный завод). Пивоваренный завод выдает бочонки первоклассного пива, которые египтяне отправляют своему богу Хорусу. Для полноценной работы пивоваренные необходимы поставки зерна с фермы.

Gem mine (шахта по добыче драгоценных камней). Эти шахты являются источником драгоценных камней, которые солдаты ценят в два раза выше, нежели золото.

Ballista hall (зал баллист). В гигантском помещении египтяне сооружают баллисты — более точное и не менее разрушительное оружие, нежели катапульты.

Sphinx (сфинкс). Подножие сфинкса исполняет роль алтаря, к которому египтяне приносят священный напиток всех времен и народов :) — пиво. Выпив пару бочонков хмеля, Хорус шлет своему народу божественную силу. Хорошо быть богом, однако!

Pyramid (пирамида). Из пирамид каждые пять минут реального времени выходит жрец. Это сооружение — полностью аналогично большому храму римлян.

УНИКАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ АЗИАТ

Distillery (перегонный завод). Сюда приносят отборный рис, и маленькие узкоглазые поселенцы готовят из него рисовое вино — любимый напиток бога-дракона. Но, кроме риса, на перегонный завод необходимо поставлять каменный уголь, расходуемый на топку печей.

Sulfur mine (серная шахта). В этих шахтах добывается сера, которая потом превращается в порох. Учтите, что работники серных шахт с удовольствием едят рыбу и рис, но совершенно равнодушны к мясу и хлебу.

Rice farm (рисовая ферма). Рис идет на перегонный завод и для кормления шахтеров. Увы, рис растет только на заболоченных территориях, которых на карте не так уж много.

Gunpowdermaker's hut (кузница изготовителя пороха). Изготовитель пороха делает взрывчатое вещество из серы и угля, поставляемых с соответствующих шахт. В дальнейшем порох используется в пушках.

Cannon hall (зал пушек). Изготовление пушек требует изрядного количества железа, угля и чуть меньше пороха. Для создания чудомашин требуется весьма развитая инфраструктура, впрочем, игра стоит свеч — подобного по точности и разрушающей силе орудия нет ни у египтян, ни у римлян.

Small temple (малый храм). Место священных обрядов, когда рисовая водка под божественным вмешательством превращается в ману.

Large temple (большой храм). Каждые пять минут из большого храма выходит жрец — никаких различий с одноименным сооружением римлян.

АРМИЯ И ВЕДЕНИЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Что нужно, чтобы из обычного поселенца сделать воина? Не так уж много: во-первых, во-вторых, солдат, причем, незанятый; ну, третий, требуется оружие (меч, копье, лук); в-третьих, неплохо обзавестись бараками (barracks), в которых и производится тренировка будущего воина.

Но не торопитесь рекрутировать каждого встречного поперечного поселенца. Не все так просто. Таинство посвящения в вояки требует изрядного количества маны, и за каждое последующее посвящение расходуется больше маны, нежели за предыдущее. А, как известно из предыдущих разделов, мана не берется из воздуха — благос-

клонность богов-покровителей надо еще завоевать изрядной порцией алкогольного напитка. Выводы делайте сами.

Но, предположим, вы все же сумели наладить производство, создали необходимую инфраструктуру и натренировали армию. Уместным будет сказать несколько слов об управлении. В целом, управление войсками в **The Settlers III** является совершенно стандартным и привычным: присоединение/отсоединение воинов осуществляется щелчком с нажатой клавишей shift, выделение воинов одного типа — щелчок с alt'ом, назначение групп — alt+цифра от 1 до 9 (вызов соответствующей группы — просто нужная цифра). Из менее стандартных приемов управления войсками: игнорирование противника (отступление) — щелчок на пункте назначения с нажатым ctrl, расстановка ключевых точек маршрута (way-points) — щелчок на дислокациях с нажатым shift, патрулирование — щелчок на конечной точке маршрута при нажатой клавише alt.

Swordsmen (мечники). Эти вояки незаменимы в ближнем бою и великолепно подходят для атак на шпионов (spies), поселенцев, жрецов (priests), лекарей (healers), лучников (bowmen). Атака мечников является самой сильной из всех военных юнитов, однако, они не могут похвастаться хорошей броней и получают много повреждений от атак противника.

Spearmen (копейщики). Длинное копье позволяет этим воинам удерживать врага на дистанции. Конечно, атака копьем значительно слабее атаки мечом, но зато при сражении с мечником копейщик имеет очевидные преимущества.

Bowmen (лучники). Стрела лучника может поразить врага на значительной дистанции, но в ближнем бою от этих воинов нет никакого проку. Такая «артиллерия» нуждается в постоянном прикрытии, иначе враг быстро порубит легковооруженных стрелков в капуту.

Spies (шпионы). Представляют огромную головную боль для противника. Впрочем, шпионы врага доставят вам не меньше. Почему? У каждой колонии есть уязвимое место, через которое могут прорваться вражеские войска и захватить защитную башню (guard tower). При этом все сооружения, находившиеся под защитой этой башни, переходят к противнику. Даже если вы впоследствии вернете захваченные земли, потребуются немалые усилия для восстановления сооружений и их запуска. Для защиты от шпионов желательно иметь развитую сеть пограничных войск и патрулей.

Healers (целители). Назначение этих юнитов понятно из названия — они просто лечат раненых воинов.

МАГИЯ И БОЖЕСТВЕННЫЕ ДАРЫ

МАГИЯ РИМСКИХ ЖРЕЦОВ


The Magic Eye (волшебный глаз). Это заклинание открывает земли, скрытые «туманом войны». Радиус открытых земель несколько больше, чем радиус обзора шпиона. Заклинание хорошо тем, что при его применении жрец не подвергается опасности.


Grassland Galore (луговое изобилие). Гроза, посланная Юпитером, превращает пустыню в цветущие луга. Разумеется, это заклинание следует применять на своей территории.


Gorgeous Growth (бурный рост). Это заклинание несколько похоже на предыдущее. С божьей помощью сильно ускорится рост пшеницы, риса и винограда, что делает возможным сбор ранних урожаев.


Festering Fear (страх расправы). Юпитер ниспосылает на врагов, атакующих ваше поселение, животный страх. На корот-

кое время противник нападает лишь в полсилы.


 **Heavenly Presents** (райский дар). На землю вашего поселения с небес сыплется целый дождь даров. Они всегда непредсказуемы, но, несомненно, полезны.


 **The Midas Touch** (прикосновение Мидаса). Юпитер может превращать железо в золото. В этом деле ему помогает его брат Нептун. Это заклинание необходимо использовать недалеко от корабля, несущего в трюмах железо.


 **Vanishing Resources** (исчезающие ресурсы). Если вам кажется, что территория противника слишком богата ресурсами, то вы можете в половину сократить их добычу. Для этого примените данное заклинание на вражеских шахтах.


 **Conversion of the Barbarians** (превращение варваров). Чудотворное заклинание, которое позволяет переманивать на свою сторону воинов-варваров оппонентов. Римские жрецы в совершенстве владеют этим заклинанием.


МАГИЯ ЕГИПЕТСКИХ ЖРЕЦОВ


 **Horus' Heat** (жар Хоруса). Хорус — египетский бог огня — может легко обратить залитые зеленой равнины в выжженные зноем пустыни. Очевидно, подобные пиротехнические эксперименты нужно ставить на территории врага.


 **Siphon Swamp** (иссушение болот). С помощью солнечного жара Хорус иссушает болота, превращая их в луга. Заклинание можно и нужно использовать для улучшения собственной территории, а также для саботажа рисовых плантаций азиат.


 **Fish to Meat** (превращение рыбы в мясо). Хорус заключил договор с богом-драконом азиатского народа об обмене рыбы на мясо. Что делает с этой рыбой зеленый дракон неизвестно, равно как и неизвестно то, почему этот обмен возможен только тогда, когда рядом растут грибы.

 **Forest Fire** (лесной пожар). Если враг располагает слишком обширным лесным массивом, с божьей помощью египтяне могут превратить его в пепелище. Если пожар не будет остановлен, то он может перекинуться на находящиеся рядом постройки и строительные материалы.


 **Gifts from Heaven** (подарки с небес). Великодушный египетский бог посылает с небес своим регентам практичные подарки.


 **Strengthen Soldiers** (усиление солдат). Под действием этого заклинания ваши воины начинают сражаться с удвоенной яростью. Правда, на непродолжительный период времени.

 **Banning Foes** (проклятие врагов). Смертельно опасно для жрецов заклинание, однако, крайне эффективное. Оно позволяет перенести любого вражеского солдата в то место, куда вы укажете.


 **Bowmen to Bordermen** (превращение лучников в обычных поселенцев). Хорус наслышан о том, какие потери могут принести вражеские лучники, поэтому он снабдил египтян заклинанием, которое превращает лучников противника в безобидных селтлеров.


МАГИЯ АЗИАТСКИХ ЖРЕЦОВ


 **Melting Snow** (тающий снег). Горные вершины часто оказываются недоступны из-за толстой шапки снега. А ведь возможно, что там в изобилии залегают полезные ископаемые. Это заклинание призывает бога-дракона, который своим огненным дыханием плавит снег.


 **Stone Curse** (каменное проклятие). Камни являются непреодолимой прегра-


дой для войск, на них нельзя строить здания. Только наемники богу-покровителю, и он с превеликим удовольствием швырнет груды камней в то место, куда вы укажете.


 **Flood of Fish** (избыток рыбы). Бог азиатского народа заключил с Хорусом договор, по которому дракон получает рыбу в обмен на мясо. Эта рыба увеличивает улов местных рыбаков.

 **Heavenly Gifts** (блаженные подарки). Бог-покровитель азиат знает, что его народу часто требуются строительные материалы, оружие и инструменты. При применении этого заклинания на земли поселения падают те дары, которые бог считает самыми ценными.

 **Stone to Iron** (превращение камней в железо). Один из духов, живущий за пределами нашей реальности, чем-то обязан богу-дракону. За это последний иногда заставляет его осуществлять превращения камней в железо.

 **Ch'ih-Yu's Shield** (драконий щит). Нет ничего крепче и эластичнее кожи дракона. Обтянутые магической кожей щиты дают тридцати процентный бонус азиатским воинам в обороне.

 **The Samurai Sword** (меч самурая). На короткий период времени азиатские воины атакуют с удвоенной скоростью.

 **Rushed Reinforcements** (подоспевшее подкрепление). Часто бывает, что воины не успевают к месту прорыва врага. Если жрец находится неподалеку, то он может призвать бога-дракона, который доставит солдат к зоне нападения.

ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ

1. Не забывайте, что во многих зданиях есть кнопка, которая меняет зону работ. Например, если лесоруб вырубил часть близлежащего леса и сидит без дела, можно направить его потружиться в чащу.

2. Ни в коем случае не оставляйте жрецов без прикрытия. Идеально для этой цели подходят мечники.

3. Используйте команду «патрулирование» для обороны своих границ.

4. Используйте шпионов-разведчиков для выявления наиболее уязвимых мест поселения противника. Для этих же целей используйте заклинание «волшебный глаз», если вы играете за римлян.

5. Не скупитесь на дары богам, так как без маны вы не сможете создать приличную армию.

6. Платите хорошее жалование войскам. Если играете за египтян, то в качестве платы используйте драгоценные камни, так как они ценятся в два раза выше, чем золото.

7. Иногда бывает гораздо выгоднее строить сооружения не там, где больше зеленых точек, а там, где оно будет более эффективно функционировать. Например, кузницу следует возводить недалеко от плавильни и угольных шахт.

8. Пытайтесь окружить противника, для этого держите в резерве хорошо вооруженные фланги.

9. Великопено себя проявило нападение с тыла. Как правило, враг держит на задних позициях лучников и «артиллерию», которая абсолютно беззащитна в ближнем бою.

10. Ворвавшись на вражескую территорию, старайтесь как можно скорее разрушить инфраструктуру, уничтожить коммуникации, занять ключевые точки.

11. Всегда держите на задних позициях лучников. Под их прикрытием должна проводиться любая атака.

12. Заманив вражескую армию в ущелье, ваши лучники получают возможность атаковать больше целей.

СИ

Таблица строительных материалов для типовых (общих) построек

Римляне	Д	К	Египтяне	Д	К	Азиаты	Д	К
Storage Area	2	2	Storage Area	2	2	Storage Area	2	2
Woodcutter's Hut	2	2	Woodcutter's Hut	1	3	Woodcutter's Hut	3	0
Stonecutter's Hut	2	3	Stonecutter's Hut	1	3	Stonecutter's Hut	3	0
Sawmill	3	4	Sawmill	2	5	Sawmill	4	1
Forester's Hut	3	1	Forester's Hut	1	3	Forester's Hut	2	0
Lockout Tower	2	4	Lockout Tower	2	4	Lockout Tower	4	2
Coal Mine	4	1	Coal Mine	3	2	Coal Mine	4	1
Gold Mine	5	1	Gold Mine	4	2	Gold Mine	5	1
Iron Mine	4	1	Iron Mine	3	2	Iron Mine	4	1
Gold Smelting Works	4	6	Gold Smelting Works	3	7	Gold Smelting Works	6	4
Iron Smelting Works	4	6	Iron Smelting Works	3	7	Iron Smelting Works	6	4
Tool Smith	3	5	Tool Smith	2	6	Tool Smith	5	3
Weapons Smith	5	7	Weapons Smith	3	8	Weapons Smith	7	5
Small Guard Tower	2	3	Small Guard Tower	2	3	Small Guard Tower	3	2
Large Guard Tower	5	5	Large Guard Tower	4	6	Large Guard Tower	6	4
Grain Mill	3	3	Grain Mill	2	5	Grain Mill	5	1
Castle	8	12	Castle	6	14	Castle	12	8
Barracks	4	5	Barracks	3	6	Barracks	6	3
Bakery	4	5	Bakery	3	6	Bakery	6	3
Slaughterhouse	4	4	Slaughterhouse	2	6	Slaughterhouse	6	2
Pig Farm	6	6	Pig Farm	3	9	Pig Farm	9	3
Grain Farm	6	6	Grain Farm	3	9	Grain Farm	9	3
Fisherman's Hut	3	2	Fisherman's Hut	2	3	Fisherman's Hut	4	1
Small Residence	2	3	Small Residence	2	3	Small Residence	3	1
Medium Residence	5	8	Medium Residence	4	9	Medium Residence	8	3
Large Residence	15	24	Large Residence	12	27	Large Residence	24	9
Waterworks	3	4	Waterworks	2	6	Waterworks	5	1
Marketplace	1	5	Marketplace	1	5	Marketplace	2	4
Healer's Quarters	3	3	Healer's Quarters	2	4	Healer's Quarters	4	2
Shipyard	3	5	Shipyard	1	6	Shipyard	5	2
Landing Dock	2	4	Landing Dock	1	4	Landing Dock	4	1

Таблица строительных материалов для уникальных построек

Римляне	Д	К	Египтяне	Д	К	Азиаты	Д	К
Temple	8	14	Pyramid	6	20	Large temple	15	6
Small Temple	5	8	Sphinx	2	10	Small Temple	9	4
Winery	4	4	Brewery	2	5	Distillery	4	3
Charcoal Maker's Hut	3	4	Gem Mine	5	3	Rice Farm	9	3
Catapult Hall	5	7	Ballista Hall	3	9	Cannon Hall	9	3
						Sulfur Mine	5	1
						Gunpowder Maker's Hut	5	3

Процентное соотношение добычи дерева к добыче камней для всех рас

Римляне	Д	К	Египтяне	Д	К	Азиаты	Д	К
	44	56		31	69		75	25

ТЯЖЕЛАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Обозначение	Минерал	Шахта	Любимая еда шахтеров
Черные слитки	Уголь	Угольная шахта	Хлеб
Серебристые слитки	Железо	Железная шахта	Мясо
Золотые слитки	Золото	Золотая шахта	Рыба
Желтые треугольники	Сера	Серная шахта (только азиаты)	Рис
Красные и желтые точки	Драг. камни	Шахта по добыче драгоценных камней (только египтяне)	Рыба

Коды

Игра создает файл **pilots20.230** и **pilots21.sav** в **C:\WINDOWS\TEMP**. Нас интересует первый.

В файле по адресу **\$58** вместо **\$12** пропишите **\$1A** — все уровни игры будут после этого доступны.

Похоже, создание игрушек, которые проходят за полчаса, становится фирменным знаком Геймоса и студии Пилот. Кроме того, намечается явный дисбаланс в функциях Коллеги и Шефа. В то время как Шеф всю игру что-то делает, Коллега практически все время бездействует. В продолжение к известному хиту неизвестные злоумышленники похищают домашнего любимца Братьев Пилотов — кота Мышьяка. Колобокм предстоит разгадать это дело.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Некоторые большие и маленькие приколы, не влияющие на процесс игры, но составляющие большую ее часть, в прохождении не упоминаются — вам предоставляется возможность раскопать их самому.

УРОВЕНЬ 1

Шеф: Взять журнал, сыр, тесак, дуршлаг. Положить сыр на стол и использовать тесак на сыр — отрежется маленький кусочек. Разложить на столе один за другим все предметы в следующем порядке: большой сыр, маленький сыр, журнал. Затем положить на стол дуршлаг ЧЕРЕЗ ОДНУ позицию после всего перечисленного — он превратится в ловушку для мышиного бутерброда.

Коллега: В журнале открыть страницу с ребенком и грызуном.

Шеф: Позвонить в звонок на столе рядом с

поваром Сумо — вылетит бутерброд с мышью, который прилетится сыром и журналом и попадет в мышеловку-дуршлаг. Взять дуршлаг с мышью.

УРОВЕНЬ 2

Шеф: Дернуть за шнур у окна — откроется экран. Посадить мыш-свидетеля на проектор.

В процессе опознания Шеф должен собрать повара Сумо из трех частей. Каждый раз, когда Шеф перемещает в какую-либо сторону одну часть, Коллега самовольно перемещает в эту же сторону другую часть, следующую за первой, т.е. перемещаются одновременно: верхняя, средняя или средняя, нижняя или нижняя, верхняя части.

Чтобы окончательно не запутаться, представьте себе длинную ленту с уже собранными фигурками (см. верх), по трем рядам которой перемещаются три квадрата. Та часть фигурки, на которую установлен квадратик, и показывается на экране. Таким образом, не линейки счастными персонажами перемещаются в квадратах, как мы видим на экране, а квадратики перемещаются по линейкам.

Тогда все сразу становится понятнее. Замечу также, что при подобном алгоритме перемещения сдвиг двух любых частей в одну сторону эквивалентен сдвигу третьей части в противоположную сторону с точностью до отображения на экране, но это не важно. Каждый раз при старте уровня квадратики инициализируются по-разному, поэтому опишу общий алгоритм для решения поставленной задачи.

1) Для начала соберите кого угодно. Алгоритм для этого следующий:

Выберите какую-нибудь часть кого-нибудь, например, голову слона. Зафиксируйте ее мысленно, т.е. перемещайте только две нижние части, нажимая каждый раз на среднюю. Рано или поздно вы доберетесь до какой-либо другой части слона, ног или туловища. При этом третья часть композиции может быть чей угодно. Теперь двигайте уже две части слона, например, голову и ноги (нажимать на ноги), до тех пор, пока не соберется вся третья фигурка целиком.

Это продемонстрировано на рисунке (см. вниз), пункты 2,3.

2) Соберите Сумо, когда собрана какая-либо из картинок

Алгоритм основывается на том, что нельзя собрать соседнюю с текущей фигурку — можно только фигурку через одну позицию, поэтому общее число фигурок в ленте нечетное — таким образом, когда уже есть какая-либо из фигурок, можно, собирая каждый раз следующую через одну позицию, дойти до Сумо, иногда для этого понадобится пройти всю ленту (лента состоит из 11 фигурок). Аналогичный принцип лег в основу кривой, носящей название «лист Мебиуса». Если бы число фигурок было четным, то нельзя было бы собрать все фигурки, имея только одну исходную.

Если есть какая-либо из фигурок, то алгоритм собирания фигурки через один таков:

1. В собранной картинке перемещайте верхнюю часть (вместе со средней)
2. В полученной картинке — среднюю часть (вместе с нижней)
3. В новой полученной картинке — нижнюю часть (вместе с верхней)

Это продемонстрировано на рисунке (см. вниз), пункт 1. В результате соберется фигурка через один.

Мышь опознает подлого Сумо и убежит. Из проектора Шеф возьмет фоторобот Сумо.

УРОВЕНЬ 3

Этот уровень никак нельзя назвать полноценным, видно, разработчики в этот день сами дружно бегали за пивом. Всего-то надо:

Шеф: Покажите фото Сумо дворнику. Он не мекнет, что для начала не прочь выпить.

Идите в пивную.

УРОВЕНЬ 4

В основе этого уровня лежит известная задача о получении чистых 4-х литров при помощи 3-х и 5-ти литровых емкостей.

Коллега: Поройтесь в бочке — выпадет монета.

Шеф: Возьмите монету и положите в кассу на прилавке. Придет продавец и даст бутылку емкостью 3 литра и скажет, что на ваши деньги вы можете взять только 4 литра. Возьмите бутылку и наполните ее из крана. Перелейте содержимое из бутылки в кани-

стру. Снова наполните бутылку и снова перелейте в канистру — теперь в бутылке 1 литр. Возьмите канистру и вылейте содержимое в аргет или дайте выпить Коллеге. Перелейте 1 литр из бутылки в канистру.

Наполните бутылку и перелейте 3 литра в канистру. Теперь в канистре 4 литра, можно уходить.

Шеф отдаст канистру дворнику, и тот скажет, что Сумо побежал на вокзал.

УРОВЕНЬ 5

Сумо уезжает на поезде, а контролер не пускает Колобков за турникет.

Шеф: Возьмите доску у кассы, переставьте бочку (в ней ничего нет) под телефон, положите доску на бочку. Позвоните.

Коллега: Пока служащий отвлекся на телефон, бегите через турникет. Когда контролер повесит трубку, крутите турникет до тех пор, пока пробегающий носильщик не наткнется на него и не выронит ящик.

Шеф: Залезайте в ящик, и носильщик перенесет вас за турникет.

Шеф и коллега садятся на дрезину и догоняют поезд с Сумо.

УРОВЕНЬ 6

Коллега: Нажмите на дрезину.

Шеф: Нажмите на вагон — Шеф отпустит дрезину, и она немного отстанет от поезда.

Когда Сумо будет готов швырнуть в догоняющих братьев зонтик, снова нажмите Шефом на вагон — там появится надпись «Зонтик», и шеф поймает его.

Коллега: Снова нажмите на дрезину.

Шеф: Нажмите на дрезину и, когда она догонит поезд, уцепитесь зонтиком за вагон — братья переберутся на поезд.

УРОВЕНЬ 7

Переправа. Прыгайте по коровам на другой берег по очереди. Главное — вовремя спрыгнуть с коровы, пока она не погрузилась в воду, как в известной игре. Братья могут прыгать через одну корову, при «ширине» реки в 4 коровы, но только если это прыжок не с берега и не на берег.

УРОВЕНЬ 8

Шеф: Возьмите кирку рядом с дверью.

Коллега: рубите киркой забор — вылетит камень.

Шеф: Швырните камень в штаны на веревках.

Коллега: снова добудьте камень и швырните его Коллегой же второй раз в штаны — они упадут и конец веревки окажется на земле.

Шеф: Залезайте наверх по веревке.

Коллега: Обвязывайтесь веревкой вокруг пояса.

Шеф: Тяните Коллегу на веревке на крышу. Хватайтесь за оставшиеся веревки и летите в окно дома Сумо.

Коллега: Следуйте за Шефом — останется след в стене от неудачного приземления.

УРОВЕНЬ 9

Сумо варит кот. И не реагирует на «Вы окружены!».

Коллега: Поройтесь в сундуке и извлеките пулемет, который стреляет присосками с воздушными шариками.

Шеф: Включите левый штепсель в розетку — загорится свет в темной комнате.

Коллега: Идите в комнату и съешьте пару бананов — шкурки будут разбросаны по полу.

Шеф: Подойдите к шкуркам — одну из них Шеф бросит в сторону мусорного ящика, но шкура отскочит и упадет на пол (ящик должен быть закрыт).

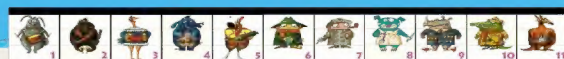
Коллега: Откройте мусорный ящик.

Шеф: Выньте левый штепсель и вставьте правый — от вентилятора.

Коллега: Стреляйте в Сумо — кот улетит на шариках в сторону мусорного ящика, а Сумо поскользнется и упадет в мусор. Хватайте висюльки на шариках недоеденного кота за хвост.

Игра закончена — кот Мышьяк водворен на свое место.

Единственное, что осталось загадкой для автора после прохождения, это: спал ли кот все это время или его действительно кто-то похищал?





BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action TM



ART PL-1

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник - кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.



МОСКОВСКАЯ АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ

© 1998 Фирма «1С»
© 1998 Компания «GAMOS»
© 1998 Студия «PILOT»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига»
(м. «Пушкинская»)

ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+»
(м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис»
(м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»
(м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ул. Земляной Вал, 2/50,
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия,
1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)

Можайский вал, 1,
маг. «Атлантик Компьютер»
(м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42,
маг. «Атлантик Компьютер»
(м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-
Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН»
(м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, корп. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12»
(м. «Кузьминки»)

Оружейный пер., 13, корп. 2
(м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»
(м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбитель»,
(м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
(м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113

ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Фурманова, 42

ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7

пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхеяма, 25

маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3

Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28

ул. Шейкмана, 57

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4,
маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А

ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37

ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28

салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарны, 16, маг. «Кадр»

салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А

пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невиномысск
ул. Гагарина, 55

Нижегород
ул. Менделеева, 17П

пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37

ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

ул. Державина, 75

пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22

ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Новобрянск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2

ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевикская, 75, оф. 200

ул. Большевикская, 75, оф. 509

ул. Большевикская, 101,
маг. «Дега-Ком»

ул. Борчанинова, 15

Комсомольский пр-т, 37-47

ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70

салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»

(секция «Золотая нива»)

ул. Ерошевского, 3-219

ул. Садовая, 2126, маг. «Книги»
(Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»

Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MartiCom»

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»

Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская, 53А

Тюмень
Центральный универмаг, 13т.

ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангай, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12

Свердловский пр-т, 31

компьютерный салон «BEST»

ул. Пушкина

компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтанная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушкинская, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 16 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).

«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп. 2 (м. «Маяковская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул. Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»);

ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»); ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»);

«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);

«МИР»: Волгоградский пр-т, 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).

«Электрический мир»: ул. Чертановская, 18, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»);

«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).

«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»);

ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»);

«Компьюлинк»: у Кузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).